
POWER PLAY
DM 6,50
S 52,–/sfr 6,50
lfr 158,–/hfl 8,25
bfr 158,–/Lit 9.000
Pta 725,–
www.powerplay.de
11/99
4 391054 206507 11
S PC-SPIELE MAGAZIN
Sieg an allen Fronten
Earth 2150
Age of Kings
TOP DEMO
UND IM TEST
Homeworld
DEMOS
Battlezone 2 • Driver • Delta Force 2 • Gorky 17 • Rogue Spear • Seven Kingdoms 2 • Civilization: Call to Power • Rayman 2 • Darkstone • Mig Alley
UPDATES
Jagged Alliance, Patch V1.05r us • Mechwarrior 3, Patch V1.2 us • Starfleet Command, Patch V1.01.00 us • System Shock 2, Multiplayer-Patch us
ALS GOO
Dungeon Ke
VIDEOS
Earth 2150 i
+ wichtige Tools & Utilities
Legacy of Kain
Rogue Spear
iver
Fahr zur Hölle!


Tauchen Sie in eine Welt der Magie und der Mythen ein - eine Welt, in der Elfen über alle Lebewesen herrschten, bis Menschen in diese Welt eindrangen. Während die einen Elfen sich daran machten, ein neues Gleichgewicht herzustellen, hatte die dunkle Elfe nur eines im Sinn: die Menschen auszurotten...
- ein komplexes und zugleich einfach zu bedienendes rundenbasierendes Strategiespiel
- angereichert mit interessanten Rollenspiel-Elementen: Helden gewinnen an Erfahrung und Stärke
- zwölf Rassen und über 50 verschiedene Helden mit individuellen Fähigkeiten
PC CD
Gathering Developers
EPIC
MEGAGAMES
TAKE2interactive

„Ich habe Hunderte auf dem Gewissen."

„Ich bin Anne. Im Game Channel kennt man mich als ‚Bazooka Sue'. Wer mich trifft, hat ausgespielt. Bin halt schneller als diese Milchverschütter. Geht üben, oder spielt mit Puppen. Ich brauch' echte Gegner. Basta."

DER INTERNETZUGANG FÜR ONLINE-GAMER



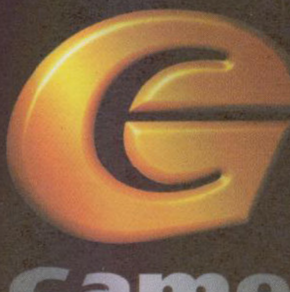
- ALLE TOP-MULTIPLAYER-GAMES
- EXKLUSIVE ONLINE-GAMES
- LOW PING-CONNECTION
- INSTANT ACTION IM MATCHMAKER
- RANKINGS, LIGEN, CLANS
- DATING BOARDS, EVENTS, COMPETITION
- AKTUELLE PREVIEWS UND REVIEWS
- DEMOS, PATCHES, UPDATES
- CHATS, FOREN, BUDDY-LISTS

ZIEH DIR DEN GAME CHANNEL-MATCHMAKER VON DER HEFT-CD!

Game Channel fordert alles.
Game Channel, das ist der neue Treffpunkt für Multiplayer im Internet.
Du spielst gegen Hunderte. Von überall. Und mit absolutem High-Speed.

www.gamechannel.de

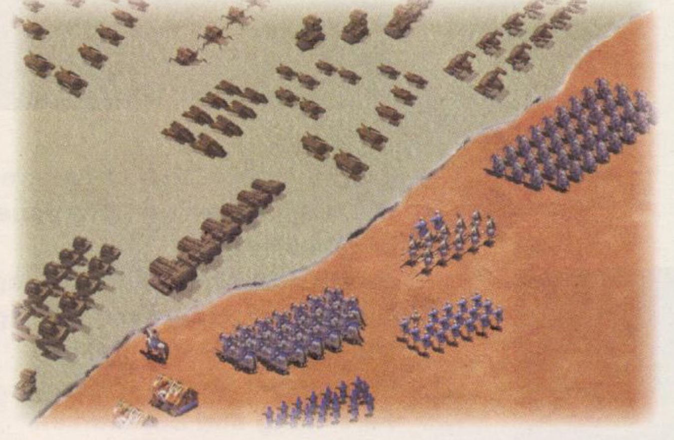
Heute schon gespielt?



Redaktion intern

Feuer frei!

PC-Strategen und -Taktiker kommen in diesem Frühherbst mächtig ins Schwitzen: Seit gut sechs Wochen lockt „Command & Conquer – Tiberian Sun" zum dritten Mal mit seinen „ich bau mir einen Stützpunkt und ziehe in den Krieg"-Szenarien. Kaum haben sich die Rauchschwaden über dem C&C-Schlachtfeld verzogen, stehen bereits die nächsten Schlachtlinien am Horizont: Panzer General 4 (Test ab Seite 40) spricht als momentan bestes rundenbasiertes Strategiespiel mehr die Denker unter den PC-Generälen an. Wer dagegen den Echtzeitmodus bevorzugt, findet in unserem großen Titel-Special den nötigen Nachschub: **Earth 2150** und **Age of Empires 2: Age of Kings** geben sich gemeinsam ab Seite 84 ein 22 Seiten langes Stelldichein. Beide Spiele sollen in den nächsten Tagen im Handel sein und beiden Titeln gelingt es, Genreprimus C&C zu überflügeln. Earth 2150 als ehemaliger Clone zeigt dem Vorbild mittlerweile, was in Sachen 3D-Grafik und Gegner-KI an der Front so abläuft . Da vor allem immer von der gleichen Hauptbasis aus operiert wird, sind in den Missionen nur kleine Vorposten nötig – es entfällt die lästige „ich bau´ mir noch schnell zwölf Kraftwerke"-Klick-Arie. Age of Kings entführt wiederum ins Mittelalter: Geniale Kampagnen zu den Themen Kreuzzüge, Jungfrau von Orleàns oder Dschingis Khan vermitteln den Reiz von ausufernden Burganlagen, Belagerungen und mächtigen Reiterhorden. Die perfekt animierten und nicht gar so winzigen Menschen besitzen mit ihrer nun überzeugenden Bewegungs-KI den Flair von Siedler und Konsorten. 1000 weitere Fakten und die Bewertung zu den beiden Strategie-Highlights Ihr ab Seite 84.



22 strategische Seiten ab Seite 84

Apropros finden: Sobald Ihr diese Ausgabe in Händen haltet, befinden wir uns nunmehr in der Münchner Innenstadt. Die neue Verlagsanschrift: Future Verlag, Power Play, Rosenheimerstr. 145h, 81671 München. Unsere alten E-Mail-Adressen funktionieren für den Augenblick noch, werden aber nach und nach durch neue ersetzt, die wir in den jeweiligen Rubriken und im Impressum nennen werden. Bis zur „neuen" Power Play sind es übrigens keine 90 Tage mehr.

Wer nicht unbedingt an die Front will, dem empfehlen wir Driver (Seite 44), Legacy of Kain (Seite 52) oder Homeworld (Seite 58).

Einen flotten Herbst wünscht Euer Power-Play-Team

KOLUMNE

Strategischer Durchbruch

Nachdem wir kürzlich noch ein letztes Mal in Tiberium-Nostalgie schwelgen und Massenschlachten in der Tradition von '95 gegen stupide Computergegner absolvieren durften, steht nun die Zukunft vor der Tür: Homeworld schleudert Euch ins Weltall und bricht mit langweilig gewordenen Traditionen. Strategie im Weltall mit exzellenter Bedienbarkeit, das hat einfach gefehlt. Beinahe schon totgesagt, kehrt die gute alte Rundenstrategie mit Macht zurück. Der neueste Panzergeneral stiehlt so manchen Kandidaten aus der Echtzeitfraktion komplett die Show – sowohl grafisch als auch spielerisch. Was Earth und Age betrifft, erfahrt Ihr alles Wissenswerte von General Wöhler. Soviel steht fest: es geht wieder aufwärts mit den Strategiespielen.

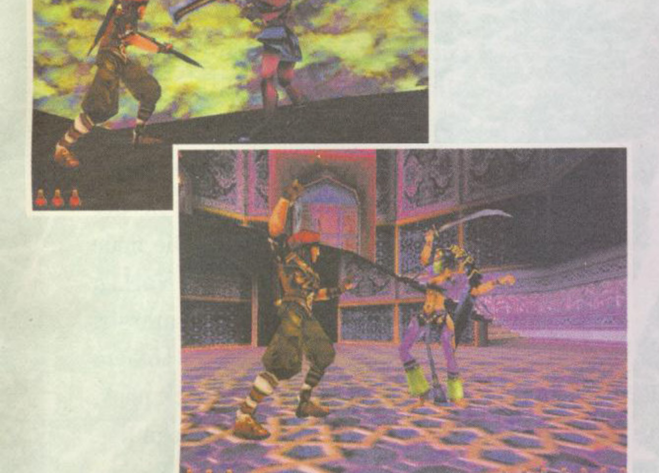


fe

TITELTHEMA

SPECIAL

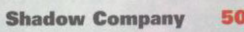




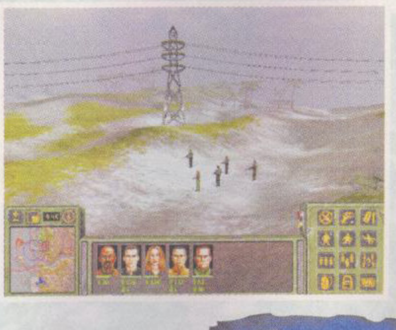
Prince of Persia 3D 78

Kicker 64





Shadow Company 50



PIPELINE

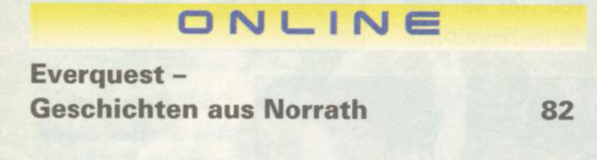


Legacy Of Kain: Soul Reaver 52

TEST

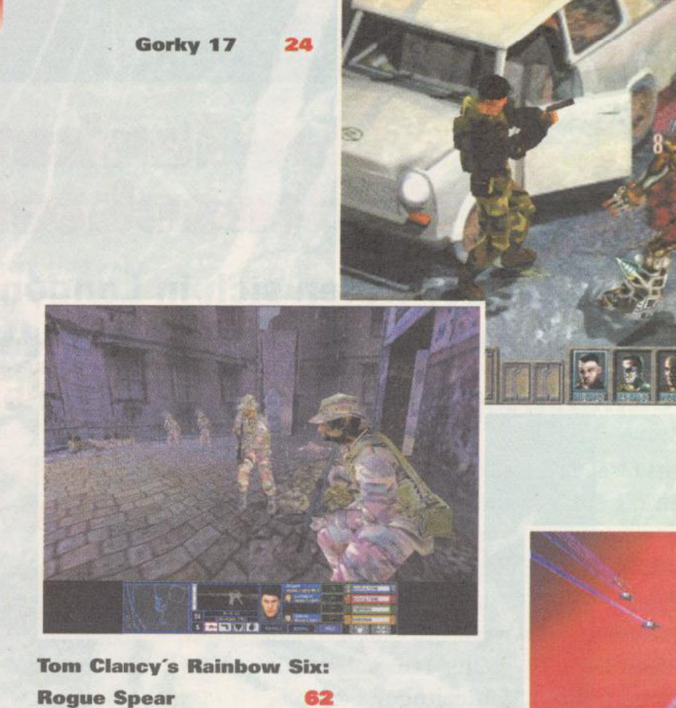
HARDWARE

SUPPORT



ONLINE

SERVICE



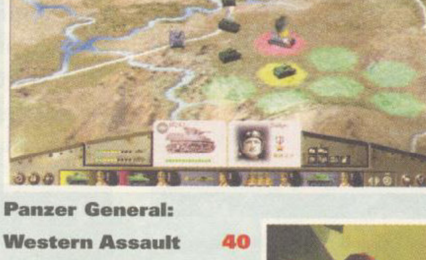
Gorky 17 24

Tom Clancy´s Rainbow Six: Rogue Spear 62

Homeworld 58



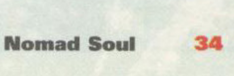
Abomination 70



Panzer General: Western Assault 40







Nomad Soul 34

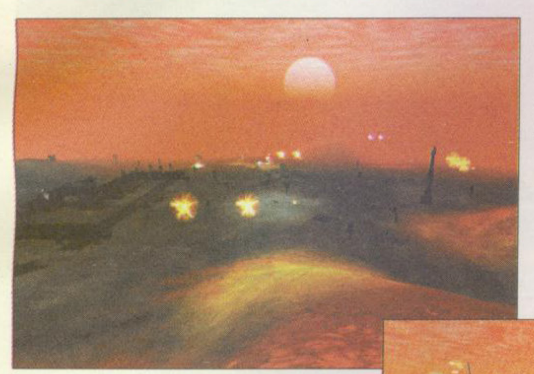


Letzte Software-Tankstelle vor Weihnachten!

Anfang September trafen sich in London mal wieder Entwickler, Einkäufer und die Medien, um auf der ECTS '99 über das Weihnachtsgeschäft und die Sommerflaute zu beraten...

Nach der eher enttäuschenden Veranstaltung des vergangenen Jahres war die ECTS (eine der ältesten Computer-Messen überhaupt) vielfach schon totgesagt worden. Zu Unrecht, wie sich zeigte. Denn, obwohl Glanz und Gloria früherer Epochen den nunmehr meist kleineren und eher nüchternen Ständen weichen mußten, zeigte sich doch, daß unter diesen schlichten Bedingungen genauso viele, vielleicht sogar noch mehr spannende Spiele-Neuheiten auf Entdeckung warteten. Beim nachfolgenden Schatzsucher-Bericht haben wir uns jedoch auf Titel beschränkt, die entweder **wirklich neu sind oder wenigstens substantielle Veränderungen** gegenüber früheren Präsentationen (z.B. auf der E3 in L.A.) vorzuweisen haben. Auf den tausendsten Hinweis auf „Half Life: Opposing Force" oder „Planescape Torment" haben wir hier also verzichtet...

Battle Isle 4



Battle Isle 4: Der Tag geht – Blue Byte kommt!

Battle Isle 4: Durch dieses solide Tor kommt der Feind mit Sicherheit nicht!

Auch Blue Byte gehörte (überraschenderweise) zu denjenigen, die auf der Messe eine Bombe platzen ließen – „Battle Isle 4". Das kommende Battle Isle führt dabei inhaltlich die Story um die wechselvolle chromianische Historie weiter, bricht jedoch in der Präsentation radikal mit seinen Vorgängern. Tatsächlich wirkt das nach wie vor rundenbasierte Spiel eher wie eine Weiterentwicklung von „Incubation", wobei sich die verwendete 3D-Engine offenbar ohne weiteres mit der Weltspitze messen kann. *jn*

Erscheinen geplant **Ende 2000**

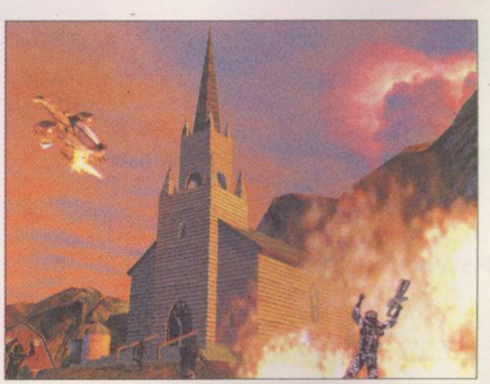
Command & Conquer: Renegade



C&C Renegade: Nächstes Jahr wird Bruder Kane das Grinsen schon vergehen

Bei Westwood will man nächstes Jahr das 3D-Shooter-Genre unsicher machen. Als Storyhintergrund nutzen die Erfinder der klassischen Echtzeitstrategie – wen wundert's? – ihr C&C-Markenzeichen. Als GDI-Einzelkämpfer tretet Ihr also gegen die Bruderschaft von Nod an, und zwar nicht allein im Soweit-die-Füße-tragen-Modus, sondern auch am Steuer von diversen Vehikeln. Der erste Eindruck des bewegten Mannes und seiner Umgebung fiel dabei durchweg positiv aus. *jn*

Erscheinen geplant **Sommer 2000**



C&C Renegade: Am Steuer eines Orcas legt der Renegade erst richtig los...

Warcraft III

Daß Blizzard seine schon länger angekündigte ECTS-Pressekonferenz benutzen würde, um erste Infos zu „Warcraft III" in die Welt zu setzen, war so etwas wie ein allseits bestens bekanntes Geheimnis – kein Wunder, daß der nur mäßig große Saal aus allen Nähten platzte.

Die ersten Ausführungen von Mike Morhaime (Boß und Mitbegründer von Blizzard), daß man mit dem dritten Teil der Serie die Grenzen der klassischen Echtzeitstrategie sprengen und stattdessen so etwas wie ein „Role Playing Strategy Game" kreieren wolle, wurden allerdings nur mit höflicher Aufmerksamkeit quittiert – zu sehr schien dieses Konzept bestehenden Vorbildern wie etwa „Heroes of Might & Magic III" zu ähneln, als daß es die Zuhörer vom Hocker gerissen hätte. Dann aber kam der Moment, in dem die ersten Screenshots über den Präsentations-Bildschirm flimmerten...

...und ein kollektives Raunen ging durch die Versammlung. Bereits in diesem Augenblick deutete sich an, was ein späteres, vertiefendes Gespräch samt Präsentation in der Blizzard-Bude bestätigte: Dieses Spiel wird das Echtzeitstrategen-Genre neu definieren! Und zwar in zweierlei Hinsicht. Zum einen wäre da die bisher nicht dagewesene 3D-Optik – man muß sie sich im Prinzip ungefähr wie die von „Populous – The Beginning" vorstellen, allerdings mit großen, unglaublich liebevoll ausgearbeiteten Figuren. Von den Animationen, die hier im Heft natürlich nicht sichtbar sind, ganz zu schweigen.

Zum anderen bietet, wie schon angedeutet, das Gameplay Überraschungen: „Warcraft III" wird sich wieder mehr auf das Spiel selbst konzentrieren! Anders gesagt, sind die Zeiten, in denen man bei praktisch jeder Mission erstmal eine Viertelstunde lang Basen baute, nun vorbei.

Es wird freilich von vornherein Städte geben, mit denen der Spieler interagiert (in Grenzen kann er sie auch ausbauen), aber vordringlich geht es um die Story. Missionen im klassischen Sinne haben ausgedient, stattdessen erwartet Euch eine flüssige, durchgehende Geschichte, die durch diverse zu überwindende Hindernisse sowie logische Handlungsreihenfolgen unterteilt ist.

In diesem Sinne macht das Game also tatsächlich einen großen Schritt in Richtung Rollenspiel, während andere Elemente (wie z.B. magische Items oder die „Helden", um die herum sich andere Streitkräfte gruppieren) wohl wirklich von den erwähnten Heroes of M&M abgeschaut sind. So oder so dürfte hier die aufregendste Entwicklung des nächsten Jahres ins Haus stehen! *jn*





Warcraft III: Kampf um einen Handelsposten



Warcraft III: Eine Szene aus dem Intro

Erscheinen geplant **Ende 2000**

Weitere interessante Messe-Neuigkeiten von...

Ubi Soft

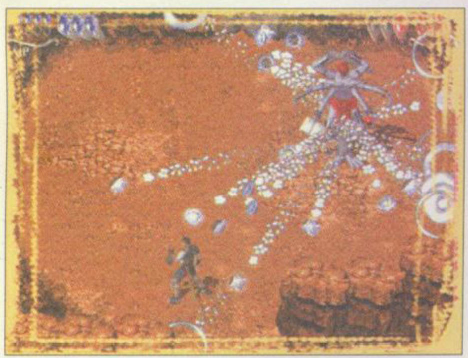


Arcatera: Ein neuer Morgen zieht über dem Marktplatz herauf

Das Rollenspiel **Arcatera** (wir berichteten in der Juli-Ausgabe) kann mittlerweile mit etlichen Verbesserungen aufwarten: So ist jetzt ein Automapping fest eingeplant, zudem haben sich die Designer des „Krondor-Faktors“ angenommen, der durch ständige Kamerawechsel Desorientierung hervorruft. Nunmehr sind Umblendungen erstens vorhersehbar (z.B. wenn die Helden den Screenrand erreichen), zweitens zeigt sich das neue Bild wann immer möglich aus derselben Richtung. *jn*

Erscheinen geplant
1. Quartal 2000

Software 2000



Corum II: Dieser Gegner hat entschieden zu viele Arme!

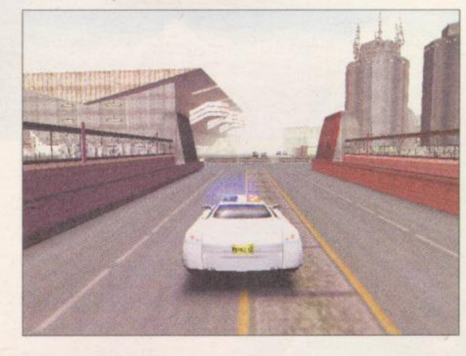
Schon sehr bald wird bei den Eutinern ein Action-Rollenspiel aus der Iso-Perspektive erscheinen. **Corum II – Dark Lord** ist ein Lizenz-Einkauf und hat nichts mit Michael Moorcocks Fantasy-Helden Corum zu tun. Mehr über das Spiel in unserem Test, den Ihr möglicherweise noch in dieser Ausgabe findet. **Bundesliga Manager 2000** ist der vorläufige Arbeitstitel für den nächsten Kicker-Kapitän, mit dem die Company an den Erfolg des legendären „BM Professional“ anknüpfen möchte – unter anderem mit einem komplett neuen Animationssystem sowie mit der Parole „Zurück zum Spielspaß!“... *jn*

Erscheinen geplant
Corum II: Herbst 1999
Bundesliga Manager 2000: 2000

Und noch ein paar „Einzeltäter“

Carmageddon – TDR 2000: Mit diesem Fun-Racer will SCi im Jahr 2000 die Straße erobern.
B-Hunter: Verfolgungsjagden durch futuristische Straßen – noch vor Weihnachten von Swing Entertainment.
Gothic: Das Actionrollenspiel von Piranha Bytes schreitet insbesondere bei den Animationen voran. Es macht schon was her, wenn die Babes ein Tänzchen einlegen...
Felony Pursuit: Als Streifenwagen-Crew auf den Fersen der Einbrecher oder als Schwerer Junge auf der Flucht vor den Blaulichtern. THQ macht's möglich...
TechnoMage: Das Action-RPG von Sunflower sieht inzwischen schon richtig cool aus und hat schön scheußliche Megagegner...

Gothic läßt die Puppen tanzen



Felony Pursuit: Mist, sind sie jetzt nach links oder nach rechts gefahren?



TDR 2000 wirbelt eine Menge Staub auf...



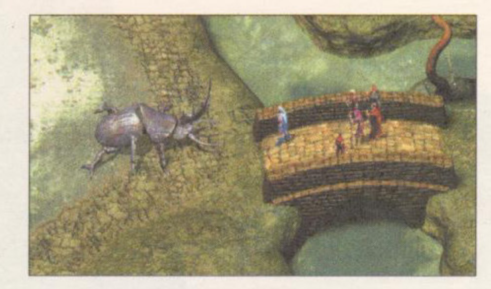
TechnoMage: Nimm das, Knochensack!



B-Hunter: Wer bremst, verliert...

Virgin

Die fast schon im Konkurs geglaubte Firma hat sich erholt und stellte ihre Messepräsenz unter das Motto „Resurrection“ (Wiedergeburt). In diesem Sinne verrieten uns die Jungfrauen zunächst mal ihr neuestes Geheimprojekt in Sachen AD&D (**Icewind Dale**), ein Action-Rollenspiel im Outfit von „Baldur's Gate“. An weiteren Neuheiten wäre eine Bankräuber-Sim namens **Heist** zu nennen, die von der Grundidee her entfernt an „Der Clou“ erinnert. Und zum guten Schluß sei das griechisch-olympische Echtzeitstrategical **Invictus** nicht vergessen, das mit jeder Menge mythologischer Monstren protzen kann. *jn*



Icewind Dale: Baldur in Action

Invictus: Auf zum letzten Gefecht!

Erscheinen geplant
Icewind Dale: 2000
Heist: Frühjahr 2000
Invictus: Weihnachten 1999



Empire

Die Imperialen arbeiten vor allem an neuen Rennspielen. **Ford Racing** befaßt sich zum Beispiel mit den Vehikeln der bekannten Automarke, wobei sehr viel Wert auf tolle Optik und einen spannenden Karriere-Modus gelegt wird.
World Sports Cars hingegen soll eine Rennsimulation mit besonders realistischem Fahrverhalten, schicken Schadens-Routinen, Rauch- und Feuereffekten sowie ähnlichem Flitter werden. *jn*

Ford Racing: Buchstäblich spiegelblank, dieser Wagen

Erscheinen geplant
Ford Racing: 2000
World Sports Cars: 2000

Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child & Heavy Metal: F.A.K.K. 2



Heavy Metal: Na, wenn das keine Heldin ist...!

Heavy Metal: Morgends 'n Joint, und der Tag ist dein Freund!

G.O.D./Take 2 hat Umwerfendes im Backofen: Zum einen den vom neuem Album der Schockrocker-Band Kiss inspirierten Egoshooter. In der Haut eines der vier Kisser geht es durch Gegenden mit dämonischen Kreaturen, die zu den originellsten Monstern gehören, die uns je unterkamen. Und das alles mit einer Grafik, für die wir nur noch das Wörtchen „Wow!“ hatten: Unzählige Biester auf dem Screen, doch die Engine geht keinen Zentimeter in die Knie! Ähnlich cool ist das an den neuen Heavy Metal-Film angelehnte Third-Person Action-adventure. Hier hat man als Fantasy-Heroine Julia die Vernichtung der Heimat zu rächen – inmitten eines bizarren, von der Quake-3-Engine gelieferten Bilderrausches, der (nicht nur) für Schwermetaller eine absolute Augenweide ist. *jn*



Kiss: „Starship Troopers“ ist nix dagegen!

Erscheinen geplant
Kiss: 2000
Heavy Metal: 2000

Hasbro/Microprose

X-COM Alliance: Wirf den Toaster weg, Kleiner!

Der jüngste, als Shooter angelegte Sproß aus Microproses legendärer X-COM-Reihe (**X-COM Alliance**) überzeugte auf der Messe durch eindrucksvolle und sehr detaillierte Grafik – kein Wunder, nutzt er doch die „Unreal“-Engine. Nur die KI der Wideracher ließ deutlich zu wünschen übrig – genauer gesagt war wohl noch gar keine vorhanden. Und dann wäre da auch noch **Majesty**, eine optisch recht nette Königreich-Simulation, die vor allem spielerisch ziemlich interessant zu werden verspricht. *jn*

Erscheinen geplant
X-COM Alliance: 2000
Majestry: 2000

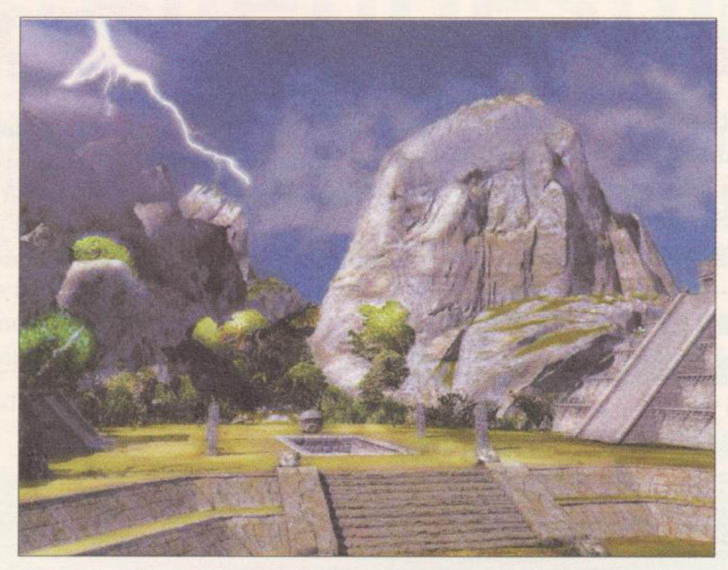


Majesty: Sieht so aus, als hätte diese Burg ein Problem!

Nicht untergegangen

Atlantis II

„Atlantis" machte als eines der besseren Cryo-Games vor einigen Jahren vor allem durch seine damals spektakuläre Grafik von sich reden. Nun soll das Abenteuer fortgesetzt werden, wobei der Spieler (in der Haut eines Abkömmlings des damaligen Helden) die große Konfrontation zwischen den Kräften des Lichts und der Dunkelheit entscheiden soll. Die Hersteller versprechen mehr Rätsel und mehr Umfang. *jn*



Eins steht mal fest: Die atlantische Grafik dürfte immer noch zu den Schwergewichten des Spiels zählen...

Atlantis II
Genre
Adventure
Hersteller
Cryo
Erscheinen geplant
Ende 1999

Might and Magic VII

Peinlich, peinlich: Beim Master der deutschen Version des 3DO-Rollenspiels patzte Ubi Soft und vergaß, die Hintergrundmusik mit draufzupacken. Wenn dieses Heft erscheint, sollten fehlerlose Fassungen im Handel sein – alle, die bereits ein unmusikalisches Game erhalten haben, können es kostenlos umtauschen, indem sie die CD Nummer 2 an Ubi Soft einschicken. *jn*

Sierra in Aufruhr

Sierra hat sich anscheinend einiges bei der deutschen Bundesregierung abgeschaut: Mr. Rotstift regiert dort nämlich ebenfalls. Was konkret bedeutet, daß die Arbeit an „Babylon 5" und einigen anderen Titeln eingestellt wurde. Wie von Seiten Sierras verlautete, habe man keine Möglichkeit gesehen, mit den betroffenen Projekten jemals Geld zu verdienen. Bestrebungen des an die Luft gesetzten „Babylon"-Teams gehen dahin, das Spiel in eigener Regie weiterzuproduzieren. Im Rahmen einer internen Umstrukturierung wurde weiterhin dem Multiplayer-Titel „Middle Earth" eine Rundum-Renovierung mit dem Ziel verschrieben, das Spiel massenmarktkompatibler zu machen. Features wie der umstrittene „permanent death" werden also in Mittelerde wohl doch nicht zu finden sein... *jn*

Hängt ihn höher...

Hangsim



Sieht ganz nach einer feuchten Landung aus...

Wer schon immer mal Yuppie spielen wollte, ohne die sportlichen Risiken eingehen zu müssen, die das mit sich bringt, kann dies bald mit dieser ungewöhnlichen Flugsimulation von Wilco Publishing tun: Drachen, Ultraleichtflieger, Hängegleiter und ähnlich lebensgefährliche Apparate bringen hier im Falle eines Flugfehlers noch nicht einmal Euren Rechner zum Absturz... *jn*

Hangsim
Genre
Flugsimulation
Hersteller
Wilco/Ubi-Soft
Erscheinen geplant
Ende 1999

Das wählte die Redaktion

Die aktuellen Charts

Auf vielfachen Wunsch veröffentlichen wir Charts – und zwar die (absonderlichen) Vorlieben unserer Redakteure, ermittelt nach dem Grad der allgemeinen Begeisterung oder der Häufigkeit von Multiplayerpartien. So hat die Power Play Redaktion in diesem Monat einträchtig abgestimmt:

Redaktionscharts

Platz	Name
1.	Panzer General 3D Western Assault
2.	Homeworld
3.	Earth 2150
4.	System Shock 2
5.	Age of Kings
6.	Unreal Tournament
7.	Legacy of Kain
8.	Gorky 17
9.	Driver
10.	Warzone 2100

POWER PLAY

Lesercharts

Platz	Name
1.	System Shock 2
2.	Starcraft
3.	Half Life (dt.)
4.	Baldur's Gate
5.	Jagged Alliance 2
6.	Might & Magic 7
7.	indiziert (id software)
8.	Shadowman
9.	Dungeon Keeper 2
10.	C&C: Tiberian Sun

MICROPROSE

Seriously Fun Software

Käufer eines Microprose-Produktes haben bei uns in jeder Ausgabe die Chance, noch einen weiteren Top-Titel aus dem Hause der Simulationsspezialisten für die Erweiterung ihres Software-Archivs zu gewinnen. Schickt einfach die sorgsam ausgefüllte Registrierkarte Eures neu erworbenen Spiels samt Wunschgewinn an Microprose zurück, und mit ein wenig Glück gehört Ihr zu den fünf Auserwählten, die sich aus der hochwertigen Palette des Spieleriesen ein Programm eigener Wahl aussuchen dürfen.

Die fünf Gewinner im September sind:

Thoralf Marx
An der Elbe 12
01814 Bad Schandau

Alexander Börsch
Obere Ackerstr. 17
56753 Welling

Helmut Buschmeyer
Hoopter Elbdeich 106
21423 Winsen

Dominik Weinhold
Humbolldtstr. 24
40822 Mettmann

Dietmar Jung
Paul -Ehrlich-Str. 11
30952 Ronnenberg

Unsere eigenen Redaktionscharts drücken wir Euch ja jeden Monat aufs Auge, aber bestimmt seid Ihr hin und wieder mal anderer Meinung, stimmts? Na bitte, Ihr dürft uns via Postkarte oder E-Mail die Leviten lesen. So oder so müßten dort Eure drei momentanen Lieblingsspiele vermerkt sein – die Reihenfolge ist dabei egal, denn jede Nennung bekommt ungeachtet ihrer Position eine Stimme.

Future Verlag
Power Play
Kennwort Charts
Gruber Str. 46a
D-85586 Poing
E-Mail: powerpost@wekanet.de

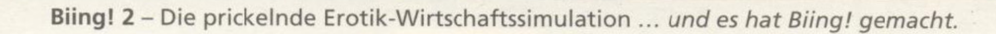
INSERENTENVERZEICHNIS

Stellengesuch

Haus-Herrin sucht Herausforderung! Nimm mich in Deinem Club unter Vertrag, und ich zwing die anderen in die Knie. Schluß mit Warmduscher-Spielchen. Gehorche! Stell mich ein!

Bitte nur ernstgemeinte Angebote.
Chiffre: **Biing! 2 – Ab sofort im Handel erhältlich!**

BIING! 2
Sonne, Strand und heiße Nächte







VERTRIEB: RUSHWARE GmbH A THQ COMPANY, **Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111**



WWW.THQ.DE

Spirit of Speed 1937

Nostalgiker aufgepaßt: Die Silberpfeile sind los...

An einem Rennspiel der etwas anderen Art wird gerade im Hause Microprose gebastelt. Die etwas an den Erfolgstitel „Grad Prix Legends“ erinnernde Renn-Simulation wartet allerdings in der vorliegenden Preview-Version schon mit feinerer Grafik und präziserer Steuerung auf. Bis jetzt wird hier typenrein Mercedes gefahren, leider noch mit identischen Startnummern.

In unserer „Guck-mal-vorab-an-Version“ stehen zwei Rennstrecken zur Verfügung, auf denen es sich schon ganz gut fahren läßt – wenn man fahren kann. So etwas wie ABS, Schlupfkontrolle oder Lenkhilfen kannte man 1937 nämlich noch nicht – da will das Gasgeben gelernt sein (oder werden). Auch daß einem der Motor platzt, kommt in den besten Familien vor – nicht nur in der Formel Eins! In diesem Spiel passiert das ganz gern, wenn man seinen Drehzahlmesser zu lange aus den Augen läßt. Ein Knall und schon brennt die Kiste – Flammen schlagen aus der Motorhaube, Qualm nimmt die Sicht – pfui das stinkt ja richtig...

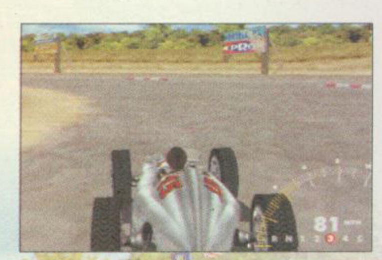


Noch ist das Game nicht ganz fertig: alle Silberpfeile haben die gleiche Startnummer...



Wer zu hochtourig fährt, riskiert einen effektvollen „Motorplatzer“

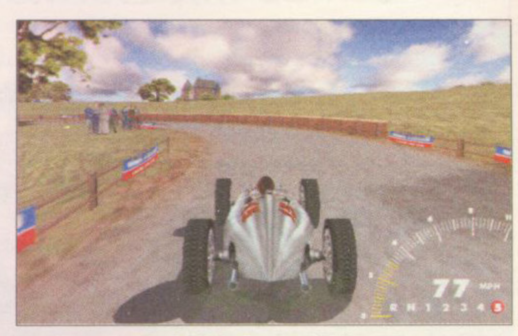

Die Rückspiegel-Sicht ist hervorragend



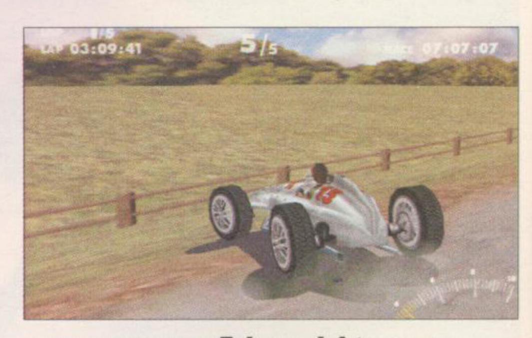
Verwitterte Reklametafeln sorgen für Nostalgie-Stimmung



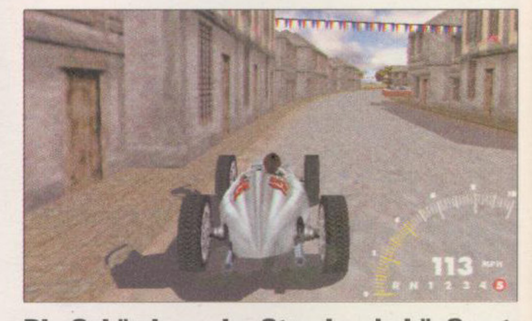
Sogar die Kleidung der Zuschauer ist der Zeit angepaßt



Die Landschaft läßt kaum Wünsche offen...



...was man vom Fahrer nicht sagen kann...



Die Gebäude an der Strecke sind äußerst nett anzusehen

Wer schon Routine hinterm Steuer hat und sich neben der „Rennerei“ noch die Zeit nimmt, um nach den Schönheiten links und rechts des Weges zu schauen, wird den Landschafts-Gärtnern und Architekten schonmal zaghaft auf die Schulter klopfen – das kann noch interessant werden. Dank gilt auch jetzt schon den vielen „Zuschauern“, die sich – in zum Zeitgeist passender Kleidung – so zahlreich an den Strecken versammelt haben und in gut verteilten Grüppchen beisammenstehen und das Motorspektakel verfolgen. Es sieht ganz so aus, als könnte „Spirit of Speed 1937“ in der fertigen Version eine schöne Bereicherung des „Fuhrparks“ eines jeden Renn-Simulations-Fans werden – warten wir mal ab... *tz*

Spirit of Speed
Genre
Rennsimulation
Hersteller
Hasbro/Microprose
Erscheinen geplant
Ende Oktober

Age of Wonders

Monster, Magier und bewaffnete Bollwerke – das wird eine runde Rundenstrategie!

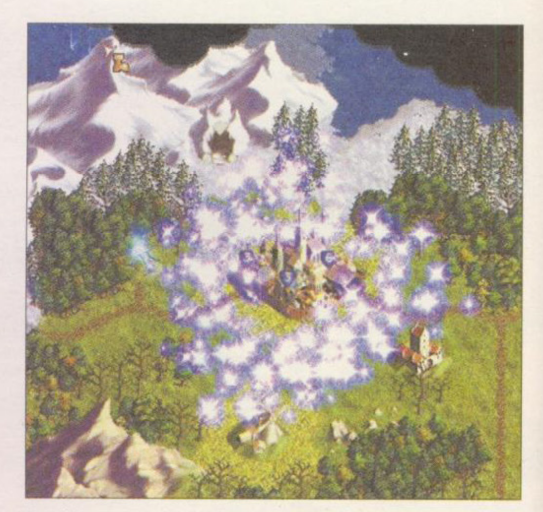
Wer die „wirklichen“ Strategiespiele mag, also die, bei denen man sich soviel Zeit zum Tüfteln nehmen kann, wie man will, dem ist „Heroes of Might & Magic“ mit Sicherheit ein Begriff. Gut so, denn damit kennt Ihr schon das Wesentliche des hiesigen Gameplays: Mit Helden und anderen Schlagetots durch die Gegend marschieren, Boni aufsammeln und Städte erobern. Die andere Hälfte (besonders Kampfscreen und Magie) ist hingegen von einem schon älteren Genrevertreter abgeschaut, nämlich „Master of Magic“ von Microprose.

Den Titel kennt wohl nicht mehr jeder, daher ein kurzer Einblick: Gekämpft wird auf einem extra eingeblendeten Terrain, wo Gegner und eigene Leute in „Grundstellung“ gegangen sind. Runde um Runde kann man nun seine Jungs herumschieben und kämpfen bzw. zaubern lassen, wobei Sieg oder Niederlage daran hängen, wie geschickt man die Vor- und Nachteile der Einheiten zu nutzen versteht. Das klingt zwar auch sehr nach den Heroes von 3DO, doch läßt sich dort eben vieles durch Massenüberlegenheit lösen – ein Faktor, der hier kaum eine Rolle spielt, weil die Armeen (genau wie bei Master of Magic) eine bestimmte Größe nicht überschreiten dürfen.

Das Magiesystem wiederum, ist wegen seiner Zauberspruch-Forschung besonders interessant. Je nach Schwierigkeit dauert dieser Prozeß einige bis etliche Runden, und schon hat man einen neuen Spell, mit dem sich das Einkommen der eigenen Städte vermehren, ein Schutzwall voller Giftpflanzen schaffen oder ein Steinhagel auf gegnerische Söldner losläßt.

Die erste spielbare Version des Games macht den Eindruck, als ob es weder die Komplexität des einen noch die des anderen Vorbildes erreicht; das wäre aber auch alleine schon angesichts der buchstäblich unzähligen Zauber von Master of Magic kaum zu leisten gewesen.

Durch die glückliche Synthese beider Systeme dürfte Age of Wonders dennoch viele launige Abende für Fantasy-Strategen bereithalten. Zumal abgesehen von der Kampagne (böse und gute Elfen sowie etliche „Hilfsvölker“ rangeln miteinander) noch ein Editor ähnlich wie bei den Heroes für selbstgemachte Missionen ohne Ende sorgen soll. *jn*



Es liegt ein Zauber über der Stadt...



Die Untoten kochen auch bloß mit Feuer

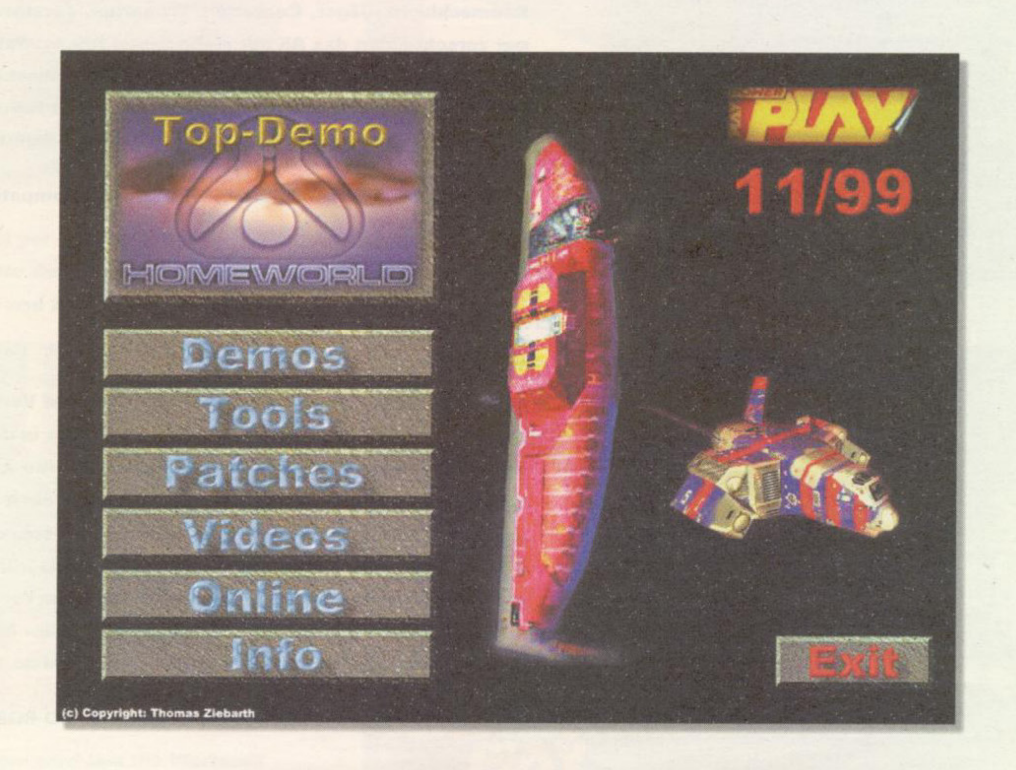
Die Zauberforschung – genau wie in „Master of Magic“



Im Kampfscreen kann taktisch getüftelt werden

Age of Wonders
Genre
Runden-Strategie
Hersteller
Epic MegaGames/Take 2
Erscheinen geplant
4. Quartal 1999

Die Power Play CD



COPYRIGHT FUTURE VERLAG GMBH • ROSENHEIMER STR. 145H • 81671 MÜNCHEN • LOGOS UND PRODUKTBEZEICHNUNGEN SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN DER JEWEILIGEN HERSTELLER •

POWER PLAY 11 99

TOP DEMO
Homeworld

UPDATES

Jagged Alliance, Patch V1.05r us > Mechwarrior 3, Patch V1.2 us > Starfleet Command, Patch V1.01.00 us > System Shock 2, Multiplayer-Patch us > Warzone 2100, Patch V1.8 us > X – Beyond the Frontier, Patch V1.8 - V1.9 dt

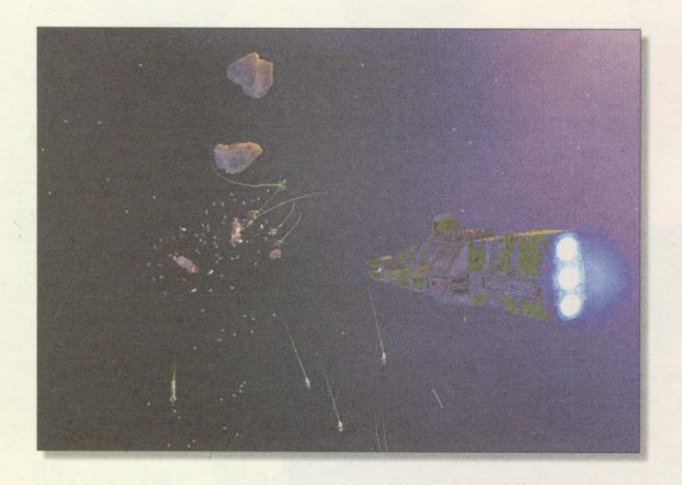
Als Goodie:
Dungeon Keeper 2 Bonus-Pack 3

ONLINE
T-Online Zugangssoftware

VIDEOS
Earth 2150 im 16:9-Format

DEMOS
Battlezone 2 > Driver > Delta Force 2 > Gorky 17 > Rogue Spear > Seven Kingdoms 2 > Civilization: Call to Power > Rayman 2 > Darkstone > Mig Alley

TOOLS
DirectX 6.1 Win95/98 (dt.) > Hex-Workshop 32 > WinZip 6.3 > Indeo 5 > Game Commander (Shareware) > Active Movie



Homeworld

Abgespacete Strategie in exzellenter Grafik und eine neue Herangehensweise an das Zauberreich der Bildschirmstrategie. Homeworld bringt Euch das, worum Ihr seit Jahren gebettelt habt: die ultimative Raumschlacht. Jäger, Corvetten, Fregatten, Zerstörer, Kreuzer und Träger zerschneiden das All mit vielfarbigen Abgasstrahlen, Laserschüssen und Raketensalven. Nebenbei sorgt Ihr für Nachschub durch Auflösen von herrenlos herumtreibenden Asteroiden mit Hilfe Eurer Ressourcensammler. Testet mit dieser Demoversion Eure Eignung zum Raumadmiral!

CPU: P200 MMX, RAM: 32 MB, Grafik: D3D-kompatibel, CD-ROM 4x

Driver

Fahren im Dienst der Mafia, ohne Rücksicht auf Verluste. Driver ähnelt dem Flair von Grand Theft Auto, läßt Euch aber in der viel beeindruckenderen Egoperspektive ans Steuer. Drift, scharfes Abbiegen oder Wenden mittels Handbremse und Luftsprünge über Brücken und Hügel hinweg ergeben ein Fahrfeeling wie mitten in einem typischen US-Actionfilm. Musik, Autos und Szenerie versetzen Euch in die frühen Siebziger. Schauplatz der illegalen Roadshow: L.A., Miami, New York und San Francisco. Als Undercover-Cop müßt Ihr Euch als Fahrer der Mafia andienen. Rammen, Fliehen und Zerstören gehören zur Trickkiste eines guten Drivers.

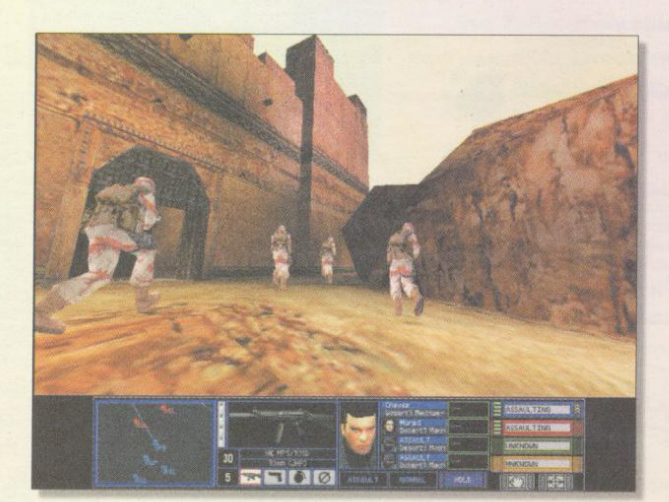
CPU: PII/300 MHZ, RAM: 64 MB, Grafik: 3D, CD-ROM 12x



Battlezone 2

Die Fortsetzung des Schwebepanzerkriegs aus dem ersten Teil, Biometall, Alienschiffe und Actionstrategie satt. Noch mehr Farben, noch mehr Explosionen, vereinfachte Bedienung und eine durchgehende Story aus der Sicht des „Combat Commanders" machen einen würdigen Nachfolger des bahnbrechenden ersten Actionstrategieerfolgs aus. Nehmt einmal selbst am Steuer eines neuen Schwebepanzers Platz und unternehmt höchstpersönlich etwas gegen die Bedrohung aus dem All. Dann mal los, reden kann schließlich jeder, jetzt ist handeln angesagt!

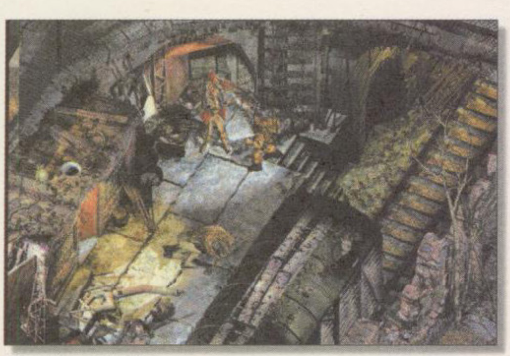
CPU: P233, RAM: 32 MB, Grafik: 3D, CD-ROM 4x



Rogue Spear

Tom Clancy's Anti-Terror-Einheit lehrt in naher Zukunft wieder Kriminellen, Geiselnehmern, Waffenschiebern und anderen zwielichtigen Gestalten das Fürchten. Neben grafischen Verbesserungen und zusätzlichen Animationsphasen für Freund und Feind, hat man auch noch ein paar ziemlich ärgerliche Mängel in der KI beseitigt und ein paar sinnvolle Features dem Gameplay hinzugefügt. Squad-Kommandanten werden es den Entwicklern danken. Anhand der Demo könnt Ihr den ersten Einsatz im Metropolitan Museum Of Art in New York bestreiten. Habt Ihr einen Internetzugang oder ein lokales Netzwerk, dürft Ihr diese Mission auch im kooperativen Modus zusammen mit Euren Freunden spielen oder die zahlreichen Multiplayer-Varianten mit Hilfe einer Map antesten.

CPU: PII266, RAM: 32 MB, Grafik: SVGA, CD-ROM 4x



Gorky 17

In Iso-Perspektive und per Rundenkampf-Modus rollenspielert Ihr durch eine russische Labor-Ruine. Monster und Mutationen inclusive.



Darkstone

Für alle Diablo-Anhänger wird nun die Wartezeit auf den zweiten Teil mit Darkstone versüßt. Dungeonbesuche mit Spielspaßgarantie!



Seven Kingdoms 2

Strategie und Wirtschaft im ganz großen Maßstab. Der verbesserte Nachfolger des Kultspiels zum Reinschnuppern.



Delta Force 2

Ein weiteres Mal müssen wir als Mitglied einer streng geheimen Spezialeinheit der US-Armee böse Buben jagen.

Papier einfach längs der gestrichelten Linie ausschneiden, an den Kanten falzen – und fertig ist das CD-Cover für die Jewelcase. Leere Plastikboxen gibt´s in jeder gutsortierten Musik- oder Elektroabteilung.



POWER PLAY CD 11/99

[demos]

Top Demo
- Homeworld

Weitere Demos
- Civilization: Call to Power
- Driver
- Battlezone 2
- Gorky 17
- Delta Force 2
- Rogue Spear
- Seven Kingdoms 2
- Mig Alley
- Rayman 2
- Darkstone

[tools]

- DirectX 6.1 - Win95/98 (dt)
- Hex Workshop 32
- WinZip 6.3 - Packer
- Indeo 5 - Videoplayer
- Game Commander -Shareware
- Active Movie

[Updates]

- Jagged Alliance, Patch V1.05r us
- Mechwarrior 3, Patch V1.2 us
- Starfleet Command, Patch V1.01.00 us
- System Shock 2. Multiplayer-Patch us
- Warzone 2100, Patch V1.8 us
- X - Beyond the Frontier, Patch V1.8 - V1.9 dt

Und als Goodie:
° Dungeon Keeper 2 Bonus-Pack 3

[videos]

- Earth 2150 im 16:9-Format

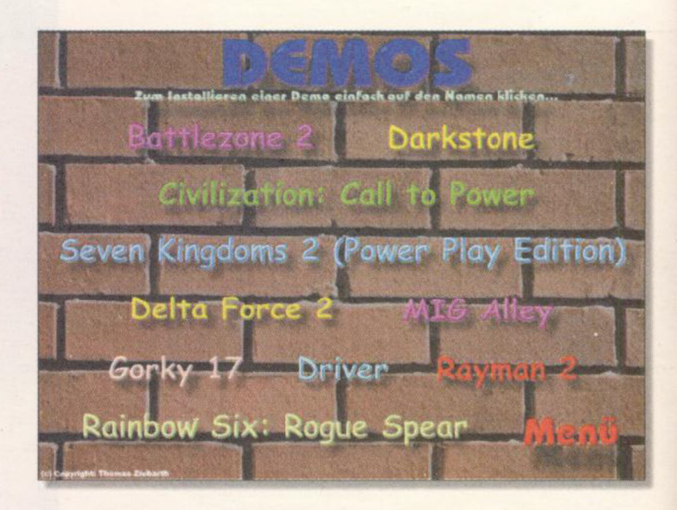
[online]

- T-Online Zugangssoftware

DEMOS

Top Demo
Homeworld

Weitere Demos:
Battlezone 2
Driver
Delta Force
Gorky 17
Rogue Spear
Seven Kingdoms 2
Civilization: Call to Power
Rayman 2
Mig Alley
Darkstone

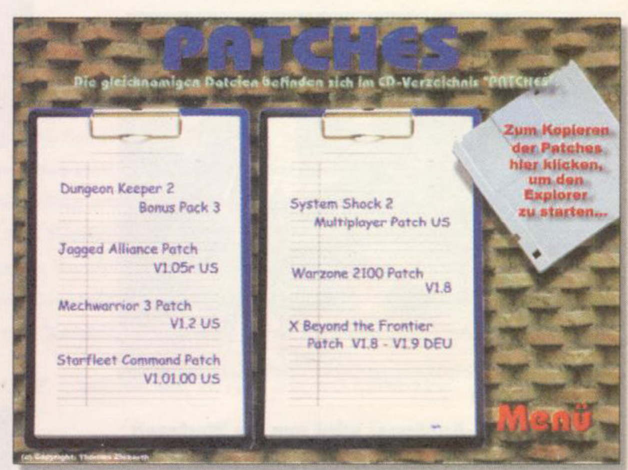


UPDATES

Spiele machen oft Probleme, doch dafür gibt es die **Updates und Patches** auf unserer CD. In diesem Monat machen folgende Patches Eure Spiele flott:

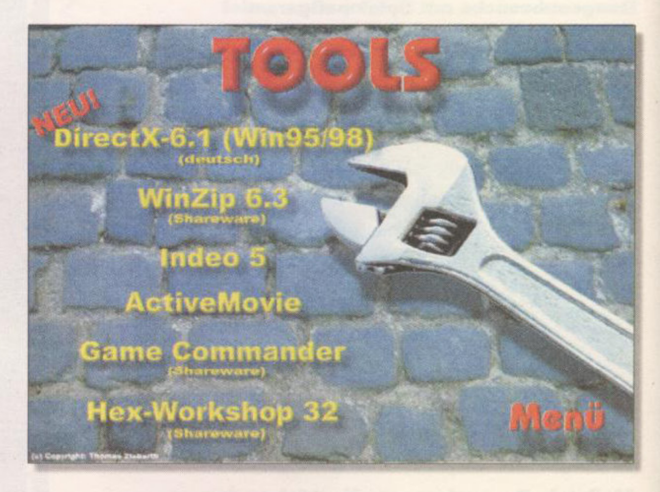
- Jagged Alliance – Patch V1.05r us
- Mechwarrior 3 – Patch V1.2 us
- Starfleet Command – Patch V1.01.00 us
- System Shock – Multiplayer-Patch us/dt
- Warzone 2100 – Patch V1.8 us
- X – Beyond the Frontier – Patch V1.8 – V1.9 dt

Und als Goodie
Dungeon Keeper 2 Bonus Pack 3



TOOLS

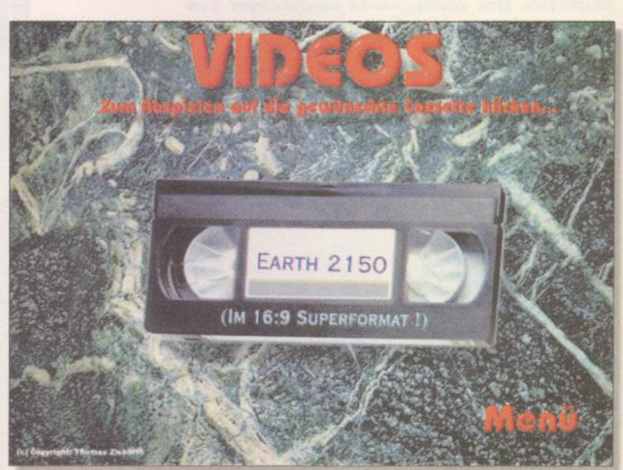
- DirectX 6.1 Win 95/98 – Systemtreiber
- Hex-Workshop 32
- WinZip 6.3 – Packer
- Indeo 5 – Videoplayer
- Game Commander – Shareware
- Active Movie



VIDEOS

- Earth 2150

im 16:9-Format

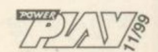


WICHTIGER HINWEIS

Um einen reibungslosen und ruckelfreien Ablauf zu erhalten, empfiehlt es sich, das Earth-Video auf die Festplatte zu kopieren!

ONLINE

- T-Online-Zugangssoftware 1.2D



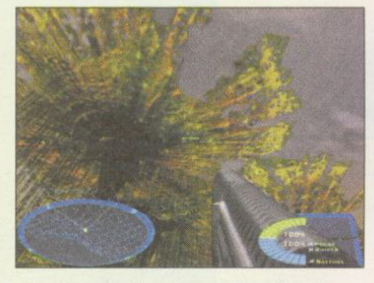
Battle Combat

Schwebepanzer aus Biometall? Aber gerne!

Wird der Schwebepanzer abgeschossen, bringt der Schleudersitz den Piloten in Sicherheit. Das erlaubt einen Blick aus der Vogelperspektive.

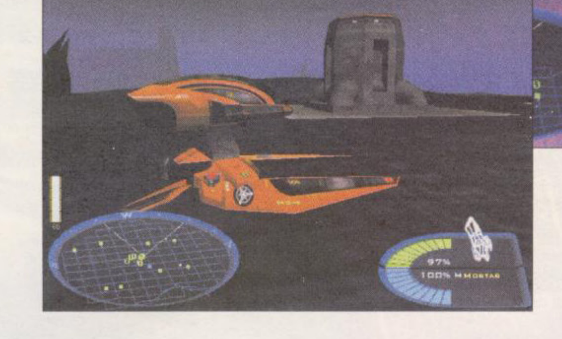


Flammen auf fernen Planeten

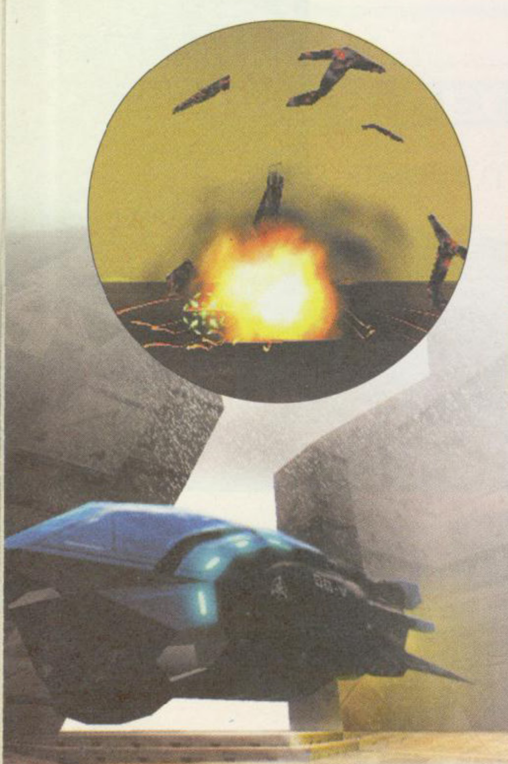


Die Flora der fremden Welten ist atemberaubend bunt

Nächtlicher Einsatz auf Pluto



Schon die erste Version von Battlezone definierte ein ganzes Genre: die Actionstrategie. Sämtliche Mitbewerber wie Uprising oder Urban Assault konnten dem Activision-Spiel in Bezug auf Grafik oder Gameplay nicht nahekommen. Daß es trotzdem kein Massenerfolg, sondern nur ein hochgeschätzter Titel unter Heavy-Duty-Gamern wurde, lag neben den recht knackigen Missionen und den außerordentlich giftigen Gegnern sicherlich an der etwas komplexen Steuerung und demzufolge manchmal mangelnden Übersicht. Inzwischen wurde die Entwicklungsabteilung des Spiels aus dem Stammhaus Activision ausgegliedert – Pandemic Studios, so die neue Adresse, arbeitet fieberhaft an Battlezone 2 und Dark Reign 2, die sich die Grundzüge der Grafikengine und einige Konzepte teilen. Das neue Battlezone konzentriert sich noch mehr auf Action und leichte Bedienbarkeit als sein Vorgänger, trotzdem kommt das strategische Element nicht zu kurz. Im Gegenteil, Features wie ein zuschaltbarer Top-Down-View erleichtern das Planen der Einsätze beträchtlich. Auch wenn Ihr Battlezone 1 nicht gespielt habt, werdet Ihr Euch schnell zurechtfinden, da die ersten Missionen behutsam an das Aufgabenspektrum eines





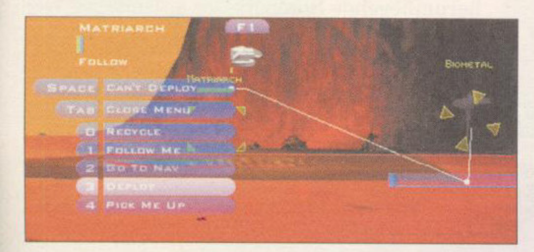
An fremdartiger Architektur herrscht nun wirklich kein Mangel...



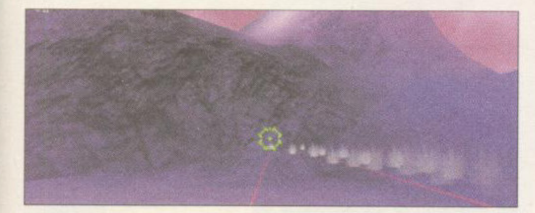
Unser Trägerschiff ist abgestürzt, wir suchen nach Überlebenden

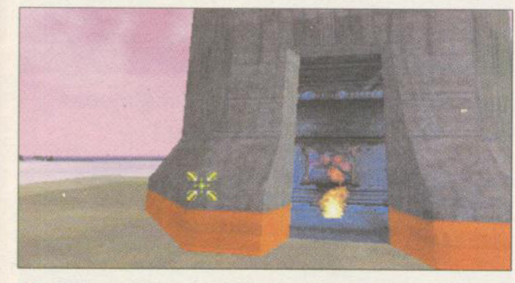
zone 2
Commander

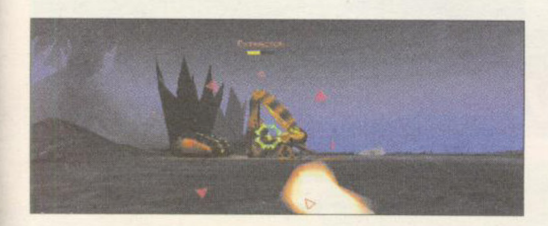

Zu Fuß unterwegs – hier steht uns ein Snipermodus zur Verfügung



Das Bau- und Befehlsmenü ist noch handlicher geworden

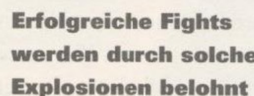

Unsere Salven hinterlassen deutliche Spuren auf den verschiedenen Alienplaneten

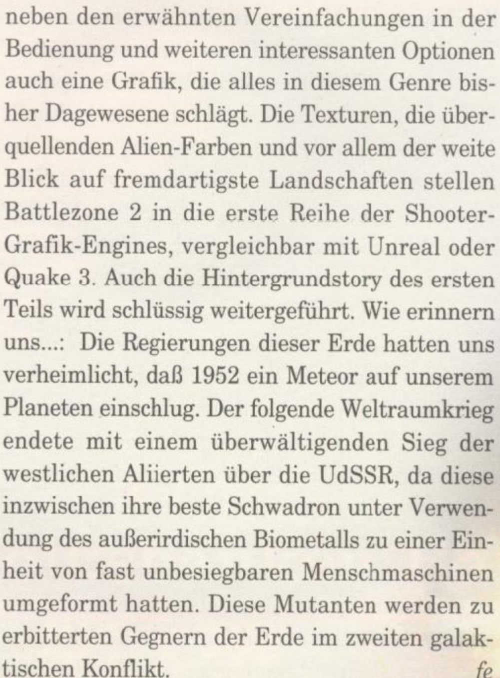

Ihr könnt jetzt Gebäude betreten, z.B. um dort die Produktion zu modifizieren



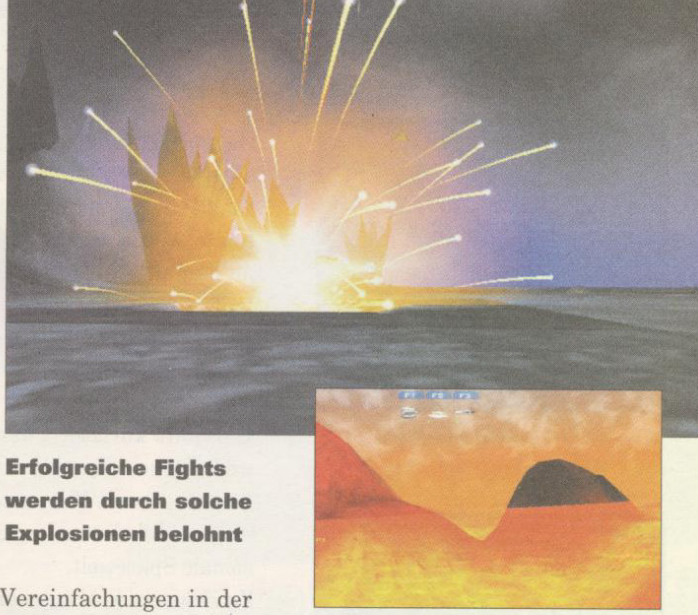
Combat Commanders heranführen. In dieser Rolle nämlich arbeitet Ihr Euch durch die zunächst recht einfachen, später immer kniffligeren Missionen. Die Möglichkeiten zu Fuß wurden stark erweitert: Manche Missionen führt Ihr nun in einer shooterähnlichen Egoperspektive aus, erkundet Gebiete, setzt die Sniper-Rifle (mit einem separaten Zoom-Bildschirm!) ein oder legt Zeitzünderbomben. Ihr müßt also nicht, wie im ersten Teil, bei Verlust Eures Fahrzeugs schleunigst den nächsten schwebenden Untersatz erklimmen, sondern könnt durchaus auch auf zwei Beinen so einiges an Schaden anrichten. Natürlich ist ein Fußgänger ein leichtes Ziel für Gegner-Tanks, dazu kommt die Bedrohung durch Alien-Fauna. Auf manchen der neuentdeckten Planeten warten nämlich üble Überraschungen in Form von schlecht gelaunten Riesentieren auf Euch. Die neue Auflage bringt neben den erwähnten Vereinfachungen in der Bedienung und weiteren interessanten Optionen auch eine Grafik, die alles in diesem Genre bisher Dagewesene schlägt. Die Texturen, die überquellenden Alien-Farben und vor allem der weite Blick auf fremdartigste Landschaften stellen Battlezone 2 in die erste Reihe der Shooter-Grafik-Engines, vergleichbar mit Unreal oder Quake 3. Auch die Hintergrundstory des ersten Teils wird schlüssig weitergeführt. Wie erinnern uns...: Die Regierungen dieser Erde hatten uns verheimlicht, daß 1952 ein Meteor auf unserem Planeten einschlug. Der folgende Weltraumkrieg endete mit einem überwältigenden Sieg der westlichen Aliierten über die UdSSR, da diese inzwischen ihre beste Schwadron unter Verwendung des außerirdischen Biometalls zu einer Einheit von fast unbesiegbaren Menschmaschinen umgeformt hatten. Diese Mutanten werden zu erbitterten Gegnern der Erde im zweiten galaktischen Konflikt.

fe



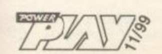



Eine extra feindliche Eiswelt


Erfolgreiche Fights werden durch solche Explosionen belohnt


Leuchtkraft durch Lava

Battlezone 2
Genre
Actionstrategie
Hersteller
Pandemic/Activision
Erscheinen geplant
Ende '99

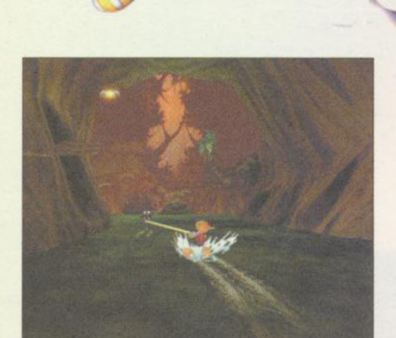


Rayman 2
The Great Escape

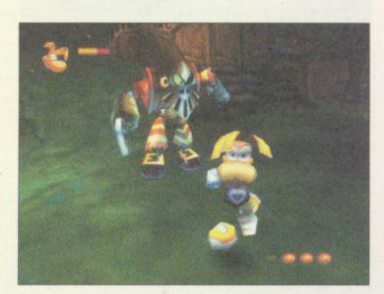
Die triumphale Rückkehr eines Jump'n'Run-Helden



Rayman sollte seine Nase nicht überall reinstecken



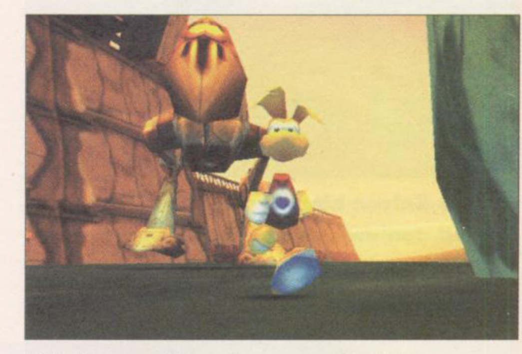
Wasserskilaufen macht einfach Spaß!



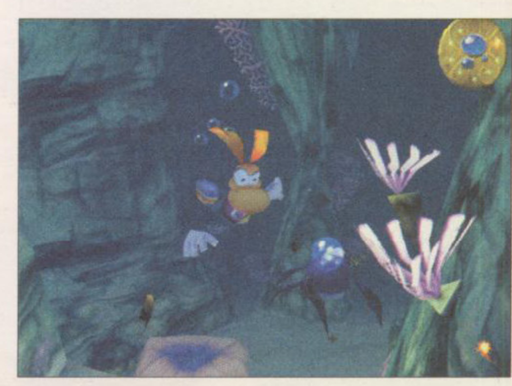
Ein böser Weltraumpirat ärgert unseren Helden

Rayman feierte 1995 auf der Jaguar-Konsole von Atari sein Debüt und schaffte es danach auch die PC-Spieler zu begeistern. Der 2D-Side-Scroller gehört noch heute wegen seiner (gemessen an damaligen Maßstäben) exzellenten Grafiken und Animationen sowie aufgrund seines herausfordernden Gameplays zu den Top-Titeln des Genres.
Nach zweijähriger Entwicklungsphase kehrt Ubi Softs kurioser Charakter, der keine Arme und Beine, aber dennoch Hände und Füße besitzt, zurück. Wie seine Kollegen Mario & Co. wagt er sich diesmal in eine komplett dreidimensionale Spielewelt.
Zu Beginn des Abenteuers sitzt der liebenswerte Held hinter Gittern. Fiese Weltraumpiraten haben nämlich seinen idyllischen Heimatplaneten heimgesucht und die Bewohner, einschließlich Rayman, gefangengenommen, um sie an einen intergalaktischen Zirkus zu verkaufen. Dem quirligen Kerl gelingt jedoch die Flucht. Seine Aufgabe besteht nun darin, seine Freunde zu befreien und die garstigen Robo-Piraten zu vertreiben.
Für diese Quest wird Rayman bestens gewappnet sein. Er rutscht Sturzbäche hinunter, klettert Bäume hinauf, hüpft von einer Seerose zur anderen, hangelt sich an Ästen entlang und schwimmt durch Unterwasserlandschaften. Während eines Sprunges kann er zudem – wie schon im Vorgänger – seine Haare in einen Propeller verwandeln, um eine entfernte Plattform zu erreichen. Zu den etwas ausgefalleneren Fortbewegungsmethoden zählen sicherlich der Ritt auf einer Rodeo-Rakete oder die Möglichkeit, durch Wasserskilaufen größere Entfernungen zurückzulegen.
Der fiesen Gestalten (darunter Piranhas, Gorillas und so absonderliche Geschöpfe wie Zombie-Hühner), die ihm in den Spielabschnitten über den Weg laufen, wird sich der Held beispielsweise mit magischen Kugeln erwehren können. Ebenso ist er in der Lage, herumliegende Sprengfässer aufzuheben, um damit Gegner zu bewerfen oder verschlossene Türen in die Luft zu jagen.
Durch seine opulente Grafik, die die Möglichkeiten moderner 3D-Beschleunigerkarten ausreizt, und die skurilen Charaktere könnte „Rayman 2: The Great Escape" ein echter Leckerbissen für Jump'n'Run-Fans werden. *cis*

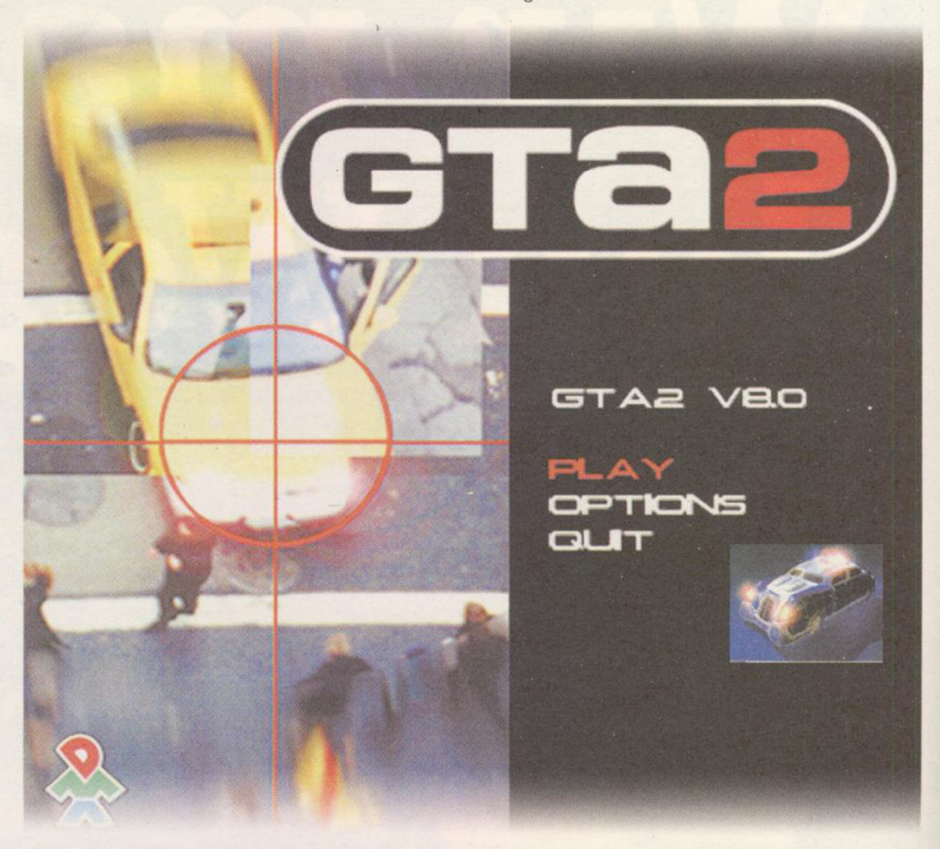
Rayman 2 - The Great Escape
Genre
Action-Adventure
Hersteller
Ubi Soft
Erscheinen geplant
Oktober 1999



Bei diesem Monstrum wendet Rayman eine kluge Taktik an: Rückzug!



Wasserscheu ist Rayman nicht



Hau ihn um! Noch besser, fahr ihn um. Dann bist Du in unserer Gang als Fahrer willkommen!



Taxenwechsel: Damit der Fahrgast beulenfrei fährt...



3D: Leitern und Treppen könnt Ihr jetzt erklimmen

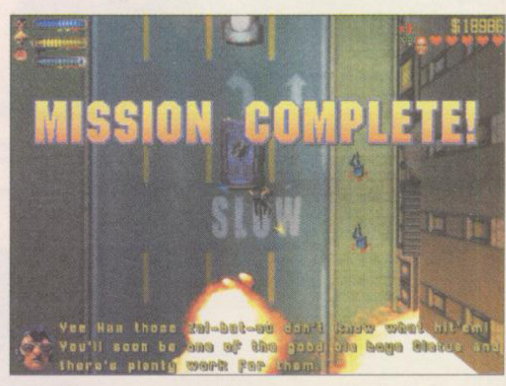




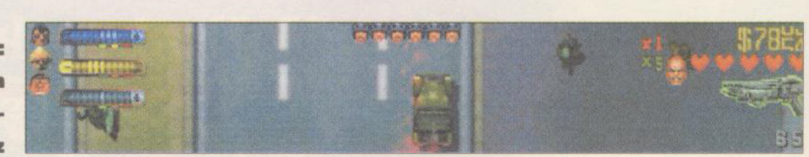
Da hat es Boom gemacht: Die GTA2-Explosionen sind eine Augenweide

Rauhe Sitten herrschten bereits in Grand Theft Auto (GTA). Im Nachfolger GTA 2 werdet Ihr noch härter rangenommen, denn jetzt gibt es nicht nur ein Syndikat, sondern gleich eine ganze Reihe von konkurrierenden Gangs, zwischen deren Fronten Ihr automatisch geraten werdet: Falls Ihr für die Russen fahrt, werden die Japaner sauer. Erledigt Ihr Aufträge für die rauhen US-Landeier („Rednecks"), habt Ihr schnell die verrückten Wissenschaftler gegen Euch. Für weiteren Ärger sorgen religiöse Fanatiker und die Mondsüchtigen...

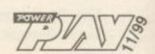
Die Hauptsache ist und bleibt natürlich das Autofahren. Nicht die gewöhnliche „Ich halte an jeder roten Ampel an"-Masche, sondern die Blues Brothers-geschwängerte „Ich fahr mal rechts ran"-Beulenorgie, bei der die Verkehrsregeln genauso im Weg sind wie die Fußgänger. Letztere sollten besser hupend umkurvt werden, denn deren Ausmerzung ruft schnell die Ordnungshüter auf den Plan. Zunächst nur die ungeschickt agierenden Streifenpolizisten, die sich brav hinter Eure Stoßstange setzen und auf einen Fehler warten, um Euch zu verhaften. Wächst die Anzahl Eurer Untaten, begibt sich das FBI in betont unauffälligen Familienkutschen auf Eure Fährte. Diese Jungs schießen scharf, überfahren auch mal rücksichtslos Fußgänger, um Euch den Weg abzuschneiden und geben deutlich härtere Straßensperren in Auftrag. Falls die Special Agents trotzdem nichts gegen Euch ausrichten können, werden Spezialtruppen angefordert. Die versuchen stets, alle flüchtigen Schwerverbrecher mit gepanzerten Fahrzeugen einzukreisen, um sie dann mit



Als Redneck darf ich „autobombeln"...



Das gibt Ärger: 6 Polizeiköpfe (in der Mitte) bedeuten Militäreinsatz







Wo das Auto zur Waffe wird



Die Panzer sind hübsch gefährlich und reizvolles Diebesgut

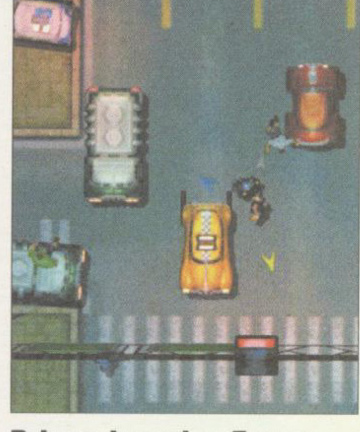
gezielten Fangschüssen zu erledigen. Verhilft das dem Gesetz immer noch nicht zum Recht, wird Blues Brothers-like die Armee eingeschaltet. „Der Einsatz unnötiger Gewalt wird ausdrücklich genehmigt" heißt dann die Parole: Hunderte Uniformierter strömen herbei, schießen auf alles, was sich bewegt und setzen schließlich mehrere Panzer ein, die einfach alle Autos in der Umgebung explosionsartig aus dem Verkehr ziehen. Ideal, wenn Ihr Euch einen solchen Panzer schnappen könnt, denn sonst schmilzt Eure Überlebenschance auf wenige Millisekunden zusammen.

Die ganze illegale Action spielt sich in den Straßenschluchten und Vororten einer gigantischen Großstadt ab. Obwohl fiktiv, hat sie doch aufgrund von Straßenbemalung, Verkehrsampeln, gelber Taxen und den typischen Ordnungshütern eine eindeutige US-Prägung. Sie wirkt wie eine Mischung aus Chicago und New York, wobei wir uns eindeutig in den 70er Jahren wähnen, denn die Straßenkreuzer, Pick-Ups und Pseudo-Sportwagen erinnern an Bullit und Kojak. Optisch blieben die schottischen DMA-Programmierer der senkrechten Draufsicht treu. Die Kamera hängt wie gehabt direkt über der Spielerfigur oder deren fahrbaren Untersätzen. Geben wir in einem schnellen Gefährt kräftig Gas, dann zoomt die Kamera automatisch heraus, damit wir einen größeren Ausschnitt der Stadt sehen und nicht unverhofft gegen eine Mauer oder einen Laster brettern. Das Zoomen geschieht in GTA2 nicht mehr so hektisch, sondern sanft und magenschonend. Ebenso verlaufen jetzt auch die Farb- und Lichteffekte, die von roten Ampeln, Reklameschildern, Straßenlampen, Blaulichtern und den Explosionen herrühren. Sehr schön animiert sind die Feuerstöße des Flammenwerfers. Wer in der Dämmerstunde durch die Stadt gurkt, darf sich über die Scheinwerfer und Rückleuchten der Straßenkreuzer freuen – bis zum nächsten Unfall, denn je nach Beule verlöschen die Lichter des Wagens. Aber Crashs sind nicht mehr ganz so häufig wie im ersten GTA, denn die Fahrbarkeit der Schlitten wurde trotz weicher Stoßdämpfer (70er Jahre !) und Tastaturbedienung deutlich verbessert. Powerslide und Drift sind schnell gelernt. Außerdem bleiben wir jetzt nicht mehr dauernd an millimeterdünnen Verkehrsschildern hängen...

Eure Aufgabe als Schwarzfahrer hat sich nur unwesentlich geändert: Kitzlige Aufträge sind mit gestohlenen Karren möglichst schnell zu erledigen. Ihr sollt Euch in einer von drei Gangs bis ganz an die Spitze der Beliebheitsskala hochdienen – und die Konkurrenz ausschalten. Lästige Bullen sind wie gehabt durch einen Abstecher in eine Lackiererei abzuschütteln. Dort gibt es gegen Bares auch Tuning und Bomben. Fehlt Euch die Penunze, dürft Ihr Euch ganz ohne Zeitdruck auch ´ne Weile als Bus- oder Taxifahrer verdingen. Eine von vielen netten Gags, die GTA so unterhaltsam und abwechslungsreich machen. *rm*



Hossa, saftige Straßensperre!



Bei zunehmendem Tempo zoomt die Kamera raus







Wieder 3D: Oben rumst es, unten wird geschossen...

GTA 2
Genre
Action
Hersteller
DMA/Rockstar Games
Erscheinen geplant
Oktober 1999

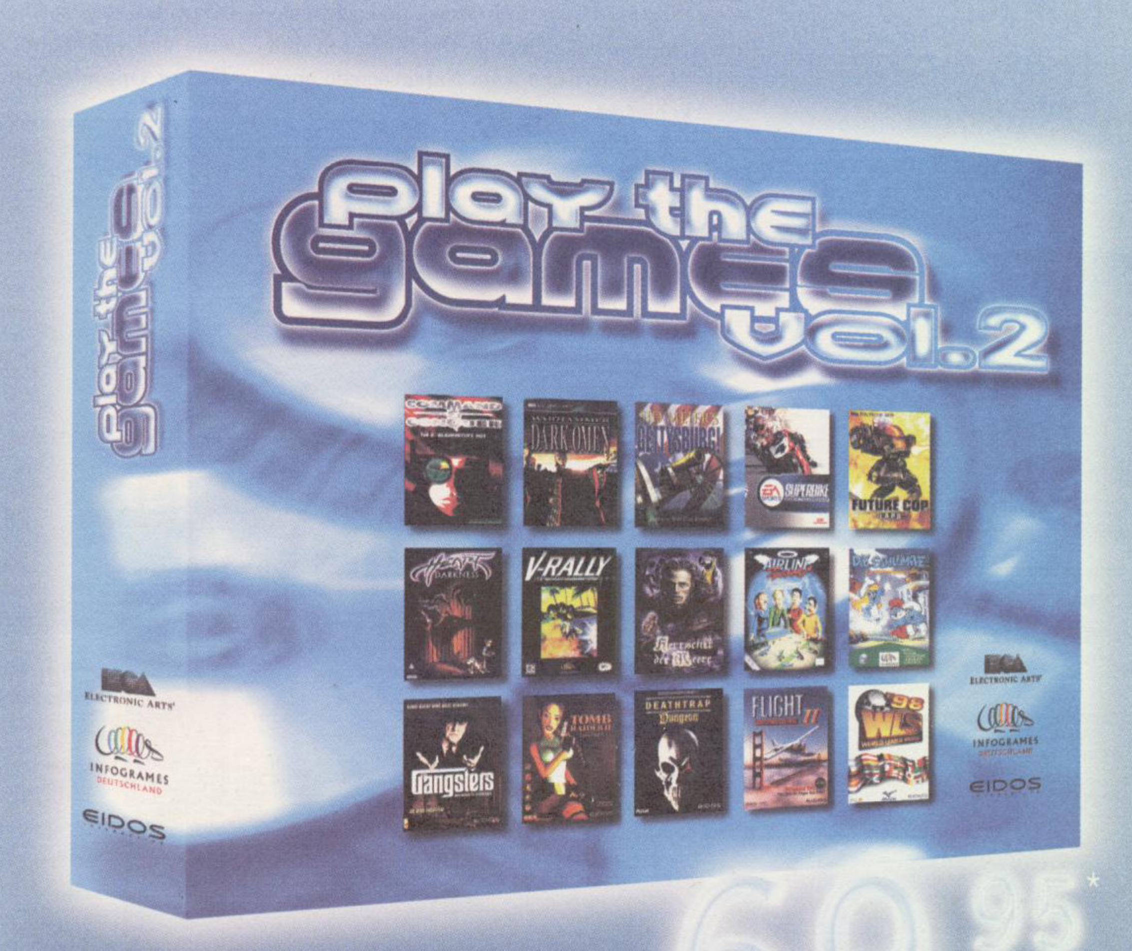
JEDE ELITE HAT IHR ERKENNUNGSZEICHEN.

Es gibt viele Spiele und so manche Spielesammlungen. Aber es gibt nur ein PLAY THE GAMES.
PLAY THE GAMES VOL.2 - Die Sammlung für alle, die wissen, was gute Spiele sind.

Command & Conquer Teil 2: Alarmstufe Rot · Dark Omen · Gettysburg · Superbike World Championship
Future Cop: L.A.P.D. · Heart of Darkness · V-Rally · Herrscher der Meere · Airline Tycoon · Der Teletransportierschlumpf
Gangsters · Tomb Raider II · Deathtrap Dungeon · Flight Unlimited II · World League Soccer 98






play the games vol.2
DARK OMEN
V-RALLY
TOMB RAIDER II
DEATHTRAP Dungeon
Gangsters
FUTURE COP
ELECTRONIC ARTS
INFOGRAMES DEUTSCHLAND
EIDOS


ELECTRONIC ARTS®

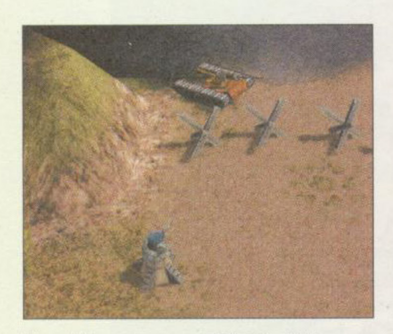

INFOGRAMES
DEUTSCHLAND

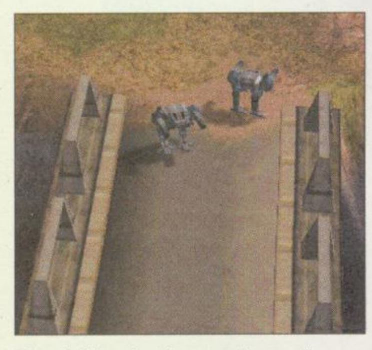
Thandor

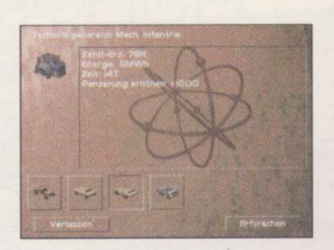
3D-Echtzeitstrategie, direkt vom Planeten Hannover

Die dritte Generation der Realzeitstrategien bekommt Nachwuchs, diesmal aus dem Softwarehaus Innonics in Niedersachsens Metropole. Ähnlich wie z.B. in Warzone 2100 steht dem Spieler eine stufenlos dreh-, zoom und schwenkbare Kamera zur Verfügung. Die Einheiten sind komplett animiert und beim Näherzoomen auch bemerkenswert detailliert dargestellt. Schon im aktuellen Alphastadium zeigt sich die Grafik des Spiels durchaus internationaler Konkurrenz gewachsen. Der Preis ist, wie so oft in letzter Zeit, daß eine 3D-Beschleunigerkarte erforderlich ist, um die ganze Pracht genießen zu können. Obwohl Thandor auf weiten Strecken bewährten Pfaden folgt, überzeugt es doch durch eine reiche Palette von Einheiten: Panzer, Mechs, Flugzeuge und Schiffe feuern mit verschiedensten Waffen – vom MG über Ionenkanonen bis zur Haubitze wird in hohem Bogen über Hindernisse gezielt. Dazu kommen einige eigene Ideen ins Spiel: Die umfangreiche Hintergrundstory umfaßt vier Sternensysteme mit insgesamt neun als Kriegsschauplatz dienenden Planeten. Acht Völker mit unterschiedlicher Charakteristik tummeln sich darauf, allen voran die machtgierigen Golraten. Sie waren in der Vergangenheit Herrscher des gesamten Sektors, wurden aber von einer Allianz sämtlicher unterdrückter Nationen geschlagen – jetzt streiten sich die Sieger.

Klar, daß eine so verzwickte Ausgangsposition eine Vielzahl strategischer und auch diplomatischer Optionen beinhaltet. Einige Konzepte lassen aufhorchen: So dienen Fabriken nicht nur zur Herstellung, sondern auch zur Forschung, wobei sie inzwischen nicht produzieren können. Einheiten reparieren sich, wenn auch langsam, selbst, wenn sie nicht schon zu weit beschädigt sind. Die Verkaufsversion soll einen flexiblen Editor beinhalten. Darüber hinaus wird es, ähnlich wie im Strategieerfolg Total Annihilation, neue Einheiten, Völker und Missionen zum Downloaden geben. *fe*

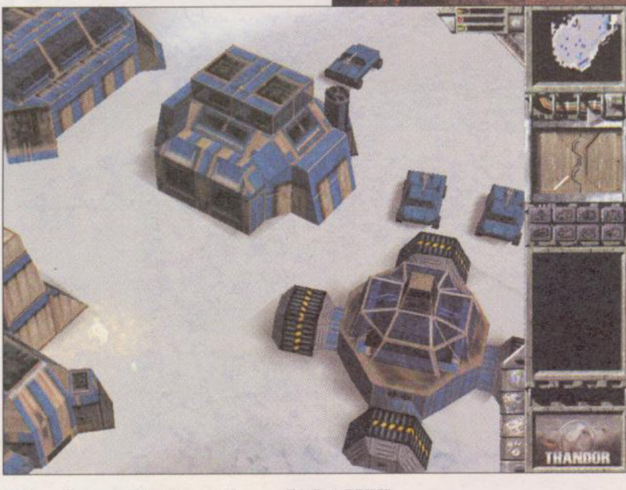

Der Eingang zur Basis ist durch Panzersperren und einen Geschützturm gesichert


Zwei Mechs bewachen eine strategisch wichtige Brücke





An Lichteffekten wurde ebenfalls nicht gespart



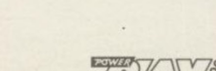
Thandor – die Invasion. Acht Völker ringen um die Galaxis.



Palmen und Sand: 3D-Echtzeiturlaub mit Puzzles und Panzern

Thandor
Genre
Echtzeitstrategie
Hersteller
Innonics/Koch
Erscheinen geplant
Ende '99





Grand Theft Auto is Back

GTA2

RESPECT IS EVERYTHING.

WWW.GTA2.COM









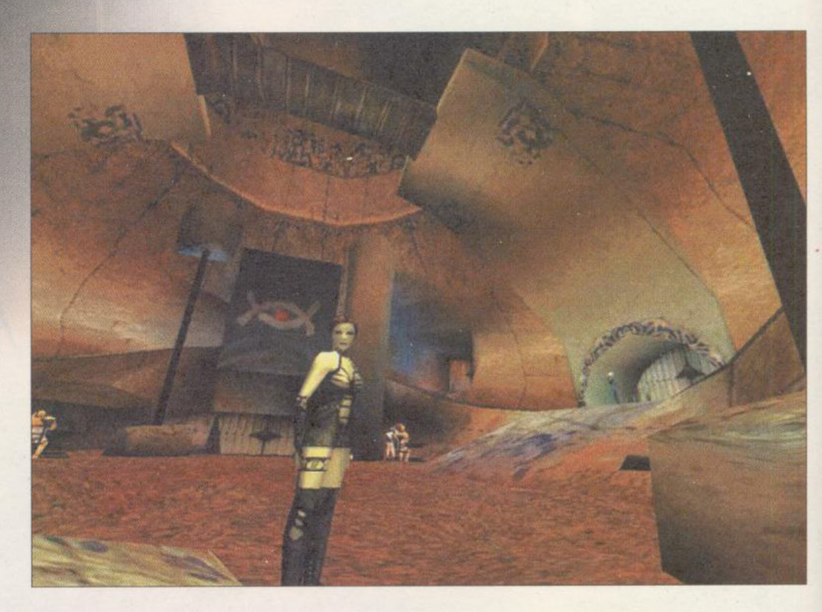


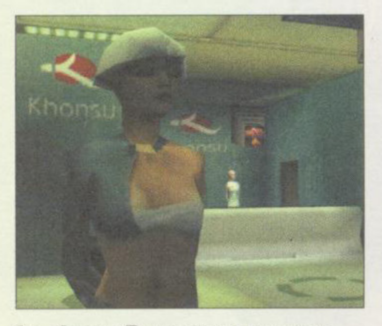

Official GTA2-Theme by Da Hool: Wankers on Duty, on Kosmo Records.

The Nom

Eine phantastische Reise in

Die Veröffentlichung von Quantic Dreams' ehrgeizigem Seelen-Trip steht kurz bevor


Die Basis eines obskuren Kultes, der sich „Die Erweckten" nennt


In einem Drugstore warten die Ladies schon auf Kundschaft


Auch in den Körper dieses Herren kann sich unsere Seele einnisten

Ein uniformierter Mann, der sich dem Spieler als Kay'l vorstellt, stolpert aus einem Dimensionstor heraus und bittet uns um Hilfe: Wir sollen per Seelenübertragung von seinem Körper Besitz ergreifen und in ein Paralleluniversum reisen. Natürlich erklären wir uns einverstanden, und schon landen wir in einem spärlich beleuchteten Lagerhaus. Kaum angekommen, geht uns prompt ein Monstrum an die Gurgel. Das Auftauchen eines automatisierten Gesetzeshüters, der aus dem Verhoeven-Film „Robo Cop" stammen könnte, verjagt die Kreatur...

Nach diesem Auftakt zu einem der wohl außergewöhnlichsten virtuellen Erlebnisse der letzten Zeit, beginnt erst das eigentliche Spiel: Habt Ihr Euch von dieser überraschenden Attacke erholt, wagt Ihr Euch auf die Straße und saugt zum ersten Mal das beeindruckende Stadtpanorama in Euch auf. Auf den ersten Blick scheint es, als ob Ihr geradewegs in Ridley Scotts düsterer Zukunftsvision „Blade Runner" gelandet seid: Bedrohliche, neo-gothische Bauwerke ragen in den Himmel, grelle Neon-Schilder bilden den krassen Gegensatz zu dem ansonsten düsteren Ambiente, und hin und wieder fliegen Raumschiffe knapp über die im Dunst verschwindenden Häuserdächer hinweg. Auf den Straßen tobt das Leben: Passanten frequentieren die Fußwege, Schwebeautos und -motorräder flitzen an einem vorbei. Eure Aufgabe ist es nun, mehr über den Körper, in den Eure Seele geschlüpft ist, sowie über den eigentlichen Sinn Eures Aufenthaltes in dieser Metropole namens Omikron in Erfahrung bringen. Der echte Kay'l ist nämlich – wie sich bald herausstellt – Polizeibeamter und hat zusammen mit seinem Partner vor seinem Verschwinden an einem streng geheimen Fall gearbeitet. Um die Vorgänge vor Eurer Ankunft in Omikron zu rekonstruieren, klappert Ihr diverse Schauplätze ab, sammelt Items ein und plaudert mit computergesteuerten Charakteren. Die Gespräche laufen dabei in herkömmlicher Adventure-Tradition ab: Aus einem vorgefertigten Repertoire


Gestatten, Kay'l 669

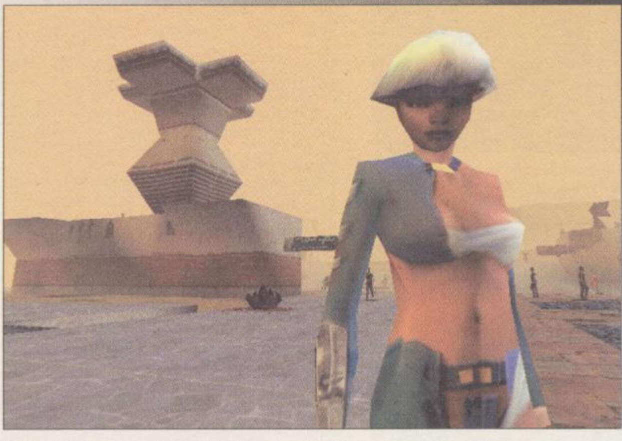

David Bowie in doppelter Ausführung

ad Soul
eine unbekannte Dimension

wählt Ihr Fragen und Antworten aus, auf die Euer Gegenüber dann entsprechend reagiert. Vor allem die grafische Präsentation der Unterhaltungen ist bemerkenswert: Synchrone Lippenbewegungen und die Mimiken des Gesprächspartners (Stirnrunzeln, Hochziehen der Augenbrauen etc.) werden in einer nie zuvor gesehenen Qualität präsentiert.

Doch „The Nomad Soul" wird nicht nur Adventure-Freunde, die „Grim Fandango" in Ihr Herz geschlossen haben, ansprechen, denn der Titel vereint viele Spielelemente der unterschiedlichsten Genres. Abgesehen von dem Sammeln und Auswerten von Hinweisen und Informationen, wird der Spieler auch regelmäßig zur Waffe greifen oder sich mit Händen und Füßen gegen feindliches Gesindel zur Wehr setzen müssen. So wechselt das Geschehen gelegentlich von der Third-Person- in die Ich-Perspektive und Ihr ballert in bewährter Ego-Shooter-Manier angreifende Schergen über den Haufen. Außerdem sind da noch die Konfrontationen, die einem Prügelspiel à la „Street Fighter" entliehen sein könnten. Mit Fausthieben und Fußtritten vermöbelt Ihr den Gegner, wobei Ihr auch Combos und Special-Moves einsetzen dürft. Um für diese Auseinandersetzungen gerüstet zu sein, werdet Ihr obendrein die entsprechenden Werte Eures Charakters durch fleißiges Training verbessern können. Das Besondere an „The Nomad Soul" ist aber nicht nur die fabelhafte Präsentation, die detaillierten Szenerien oder die durchaus wagemutige Verschmelzung unterschiedlicher Gameplay-Elemente, sondern auch die Möglichkeit, nach dem Ableben Eures Schutzbefohlenen in anderen Körpern „wiedergeboren" zu werden (laut Aussagen der Entwickler sollen Euch dafür 40 verschiedene Charaktere zur Verfügung stehen!). Habt Ihr Euch die entsprechende Fähigkeit angeeignet, werdet Ihr sogar gezielt bestimmen können, in welches Individuum Eure Seele als nächstes schlüpft. Ein „Game Over" im herkömmlichen Sinn wird es also nicht geben.

Popstar David Bowie war im übrigen von diesem Spiel anscheinend so fasziniert, daß er zu dem Game-Soundtrack ein paar Musikstücke beisteuerte und sich obendrein als computergesteuerter Charakter – eine virtuelle Lebensform namens „Boz" – in der Welt von Omikron verewigen ließ. Letzendlich läßt sich allerdings trotz einer komplett spielbaren Vorab-Version das gesamte Potential des Titels nur erahnen, da sich das Game als enorm umfangreich erweist. Erst der Test in der nächsten Ausgabe wird Klarheit schaffen. Aber eines ist sicher: Gerade aufgrund seiner dichten Atmosphäre und der packenden, sich allmählich entfaltenden Storyline könnte „The Nomad Soul" eines der Spielehighlights der Vorweihnachtszeit werden. *cis*



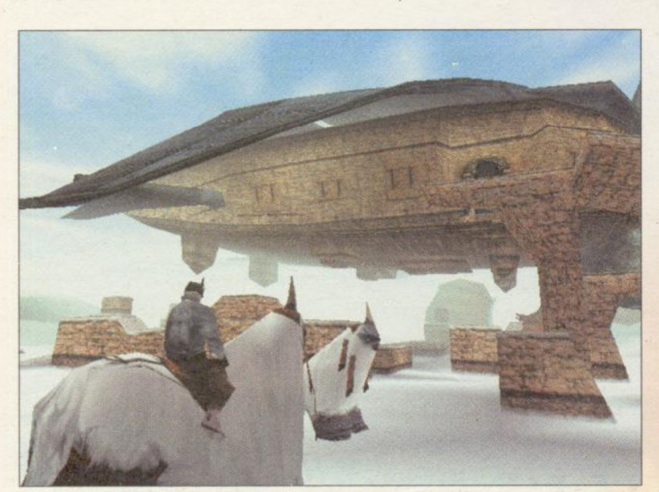
Als hübsche Maid durchstreift man die City



Grafisch eindrucksvolle Bauwerke müssen erforscht werden

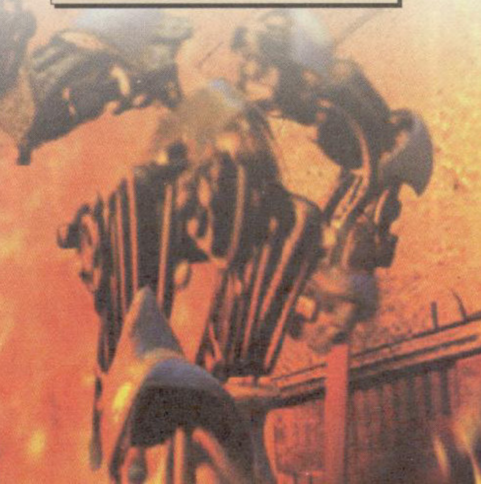


Die funkelnden, roten Augen lassen nichts Gutes vermuten



Die Schauplätze werden immer mystischer

The Nomad Soul
Genre
Action-Adventure
Hersteller
Quantic Dreams/ Eidos
Erscheinen geplant
Oktober 1999





„Cooler Horrorschocker mit Edel-Grafik."
GameStar

„Nocturne könnte zum neuen Mekka für Liebhaber des Horrorgenres werden."
PC Action

„Fesselnde Atmosphäre in bester Film-noir-Tradition"
PC Joker



1933. In der düsteren Welt um Sie herum treiben teuflische Wesen ein tödliches Spiel: Werwölfe, Vampire und Zombies ziehen im Schutz der Dunkelheit umher auf der Suche nach unschuldigen Opfern. Nur gut, dass es das „Spookhouse" gibt, eine geheime Organistation, die unermüdlich den bösen Mächten nachspürt, um sie zu vernichten. Sie sind einer dieser todesmutigen Kämpfer, die sich dem wahr gewordenen Alptraum stellen, um die letzten Überlebenden zu retten. Finden Sie die Untoten, bevor sie Sie finden...

NOCTURNE™

Erweckt Ihre schlimmsten Alpträume zum Leben.

AB NOVEMBER 1999.









Überall sind abscheuliche Monster. Sobald der letzte Sonnenstrahl erloschen ist, kommen sie heraus. Sie sind wie Maden. Wo ein Monster ist, da sind Hunderte. Unter uns, in dunklen Ecken, im Schatten. Sie warten nur darauf, dass sie die Dunkelheit befreit. Sie sind untot. Eiszeit, Dürre und Hungersnot können sie nicht bezwingen. Und auch das Spookhouse wird sie nicht auslöschen.

Hochwertige deutsche Lokalisierung

(u.a. mit der deutschen Stimme von Bruce Willies)

Flight Simulator 2000

Microsoft hebt wieder ab – jetzt in zwei verschiedenen Versionen der „Flight Simulator"-Reihe...


Nach ihrem „Lifting" sieht sogar die „Sopwith Camel" super aus!


Völlig neu: das reine IFR-Cockpit: Zum Instrumentenflug braucht man kein Fenster


Die Mooney – auch eine „Neuanschaffung" – hier aus der Professional Version

Flight Simulator 2000
Genre
Flugsimulation
Hersteller
Microsoft
Erscheinen geplant
November 99

Zur Freude der Flusi-Fangemeinde stellte Microsoft kürzlich die Beta-Version des fast fertigen „Flight Simulator 2000Professional" vor. Im Gegensatz zu Strategie-, Action- und Rollen-Spielen ist es in diesem Genre nur schwer möglich, was „richtig Neues" zu machen. Flugzeuge bestehen immer noch aus Rumpf, Tragflächen, Höhen- und Seitenrudern und irgendeiner Antriebsquelle. Ziel kann daher nur sein, bei einer neuen Simulation das Ganze noch realistischer und aufwendiger zu verpacken und mit immer mehr Features auszustatten. Nach dem, was man bereits in der Beta vom FS 2000 sehen konnte, ist das in bestechender Weise gelungen. Auch die Tatsache, daß es zwei Versionen der neuen Fliegerei geben soll, ist einmalig und läßt den PC-Piloten entscheiden, ob er sich als Nachmittagsflieger entspannen, oder als Profi-Pilot mit allen Unannehmlichkeiten der Fliegerei auseinandersetzen will. Beide Versionen bieten Tausende von neuen Flughäfen, verbesserte, aus dem „Flight Simulator 98" übernommene, sowie völlig neu hinzugekommene Flugzeugtypen und zahllose neue Features. Die Basisversion ist sehr übersichtlich und auf den direkten Einstieg ins Cockpit ausgelegt – ohne Einstellungen, Flugplanungen und Checklisten ausführen zu müssen. An dieser Version werden z.B. auch die jüngeren Computer-Flieger ihren Spaß haben, wenn sie mit einer Cessna einfach zwischen den Wolkenkratzern amerikanischer Großstädte umherkurven können, oder unter der Golden-Gate-Bridge durchfliegen. Aber dennoch ist die Basisversion keinesfalls ein „Flug-Spiel für Kiddies", die mal ihren Joystick quitschen lassen wollen. Es ist eine ernstzunehmende Flugsimulation, die von einfach bis komplex einstellbar ist und die ohne viel Fachwissen und -Ausdrücke großen Spaß am Fliegen vermitteln soll. Außerdem ist die „FS 2000-Professional"-Version im Prinzip identisch mit der Grundversion, wird jedoch viele (sehr speicherintensive) Erweiterungen enthalten, die auf den anspruchsvollen Hardcore-Piloten abgestimmt sind, aber den Just-for-Fun-Flieger völlig überfordern werden. Auch hier können die meisten Vorgänge – wie u.a. der Hochlauf der Triebwerke – automatisiert werden, in den


Ist schon `n dickes Ding, die „Triple Seven"


Die KingAir über einer der super detaillierten Städte (Prof. Version)


Auch schon im „98er": Der Bell-Helicopter – jetzt in neuer Pracht (Prof. Version)

Einstell-Menüs aber einige Kenntnisse der modernen Avionik voraussetzen. Man findet jetzt Navigationsdaten, Funkfrequenzen, sehr komplexe Wetter-Einstellungen und Möglichkeiten der Luftfahrzeug-Konfiguration. Außerdem gibt´s zusätzliche Flugzeuge, die ein Freizeitflieger wohl kaum beherrschen würde. So z.B. eine Concorde mit ultra-realistischem Cockpit und ebensolchem Flugverhalten. Auch eine Boeing 777 (sprich: „Triple-Seven") steht bereit! Dazu sollte man aber wissen, wie eine Startprozedur abläuft, welche Hebel man wann betätigen muß usw. Auch an grafische Leckerbissen wurde in diesem neuen Programm gedacht. Die modifizierte Engine des „Combat Flight Simulator" läßt den „Flight Sim 2000" in noch beeindruckenderer Optik erscheinen. Nur soviel soll verraten werden: Daß man im Nachtflug – wenn man ist tief genug ist – Autos mit Scheinwerfern über die Highways fahren (!) sieht, hat es definitiv noch nicht gegeben. *tz*



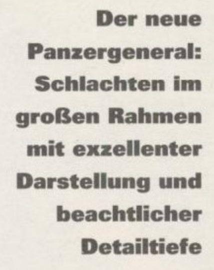
Drakan
Order of the Flame
Frauenbewegung kann so heiß sein!
Features:
3D-Engine auf dem neuesten Stand
Realistische Charakter-Animation
Gegner mit außergewöhnlicher KI
Atemberaubende Waffengänge in der Luft und zu ebener Erde
Riesige, atemberaubende 3D-Welten
Realistisches Flugverhalten bei Sonne, Wind, Regen oder Schnee
Interaktion mit über 25 neutralen Charaktergruppen
50 unterschiedliche Waffen, darunter auch Zauberei und Drachenattacken
Multiplayer-Unterstützung für bis zu 8 Spieler in Internet oder LAN
2-Spieler-Option (Modem zu Modem)
PSYGNOSIS
Surreal software
PC CD
©1999 Psygnosis Ltd. Developed by Surreal Software, Inc.
Drakan Order of the Flame, Psygnosis and the Psygnosis logo are TM or ® of Psygnosis Ltd. All rights reserved. Distributed by GT Interactive Software (Europe) Ltd.
GT is a trademark and the GT logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp.
All other trademarks are the property of their respective owners.
www.gtinteracvtive.de
www.drakan.de

VOLLTREFFER POWER PLAY VOLLTREFFER

Panzer Western

Des Panzers

SSI führt die Hexfeldstrategie zu neuen, triumphalen Höhen



Der neue Panzergeneral: Schlachten im großen Rahmen mit exzellenter Darstellung und beachtlicher Detailtiefe





Gewaltige Flugzeuge werfen ihre Schatten voraus..

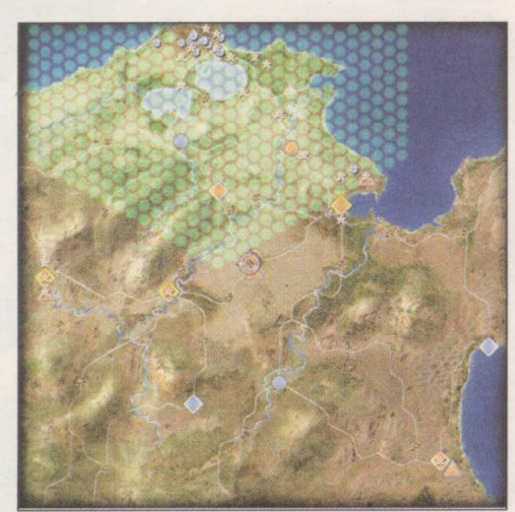


Treffer werden während eines Gefechts als Einschußlöcher dargestellt: Beachtet den PZ 38 rechts



Die Panzerampel: Grün heißt gehen, Rot heißt... Feuer!

Die Strategiekarte für die ganz großen Pläne





Dieses wichtige Missionsziel angesichts widrigen Geländes und erbitterten Widerstands einzunehmen, ist ein echtes Drama

Zum mittlerweile vierten Kapitel erfolgreicher Panzerkriegführung lädt uns SSI ein, mit neuer Grafik-Engine und einem sattsam bekannten Thema: dem zweiten Weltkrieg. Wie schon in (beinahe) zahllosen anderen Wargames geht es wieder einmal darum, die großen Panzerschlachten (mit Unterstützung durch Infanterie, Artillerie und Flugzeuge) jener dunklen Ära auf dem Hexfeld der Ehre nachzuerleben. Was hat uns der neueste Panzer General zu bieten, das der letzte – bereits exzellente – nicht hatte? Was uns spontan ins Auge sticht, ist die Grafik. Detaillierte Einheiten, fein texturierte Berge und Hügel und sehenswerte Explosionen machen aus dem virtuellen Boardgame der Vergangenheit eine Spielerfahrung, die an aktuelle Echtzeitstrategiespiele heranreicht oder sie sogar übertrifft. Bei der Betrachtung der sich in Spiralen herabstürzenden Flugzeuge während eines Angriffs auf Bodentruppen muß doch das Herz eines jeden Freizeitgenerals höher schlagen. Panzer ächzen sich durchs Gelände und wirbeln dabei kleine Staubwolken auf, Beschädigungen erzeugen kleine Rauchfahnen oder lodernde Flammen an der betroffenen Einheit. Und das alles geschieht nicht etwa im altbekannten Wabengitter einer vergangenen Spiele-Epoche, sondern im realistisch dargestellten 3D-Terrain

General 3D Assault

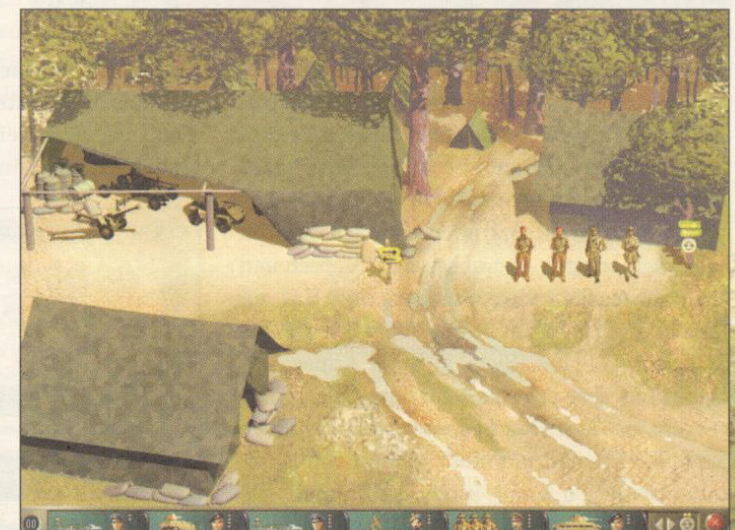
neue Kleider

einer hochaktuellen Engine. Dabei seid Ihr nicht länger auf die Iso-Ansicht „nach alter Väter Sitte" beschränkt, sondern dürft durch Festhalten der rechten Maustaste (oder via Tastatur) nach Herzenslust Drehen und Zoomen, was auch schon ohne taktisch-operative Hintergedanken einfach Spaß macht.



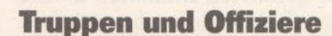
Explosionen satt: Unsere P-38 Lightning hat eine dieser verfluchten deutschen Stukas vom Himmel geholt

Die Zug- und Feuermöglichkeiten sind zeitgemäß nicht durch eckige Felder, sondern durch farbige Kreise in gelb (Standort der gewählten Einheiten), grün (mögliche Standortveränderung) und rot (mögliche Ziele) dargestellt. Das erhöht die Übersichtlichkeit, den Spielspaß und ganz eindeutig auch das Feldherrengefühl. Andererseits wird damit erstmals mit einer langgehegten Tradition gebrochen. Bisher waren rundenbasierte Strategien problemlos (fast)



Im Hauptquartier werden Truppen aufgestellt, Offiziere befördert und Missionsziele abgefragt

jedem Rechner zuzumuten, jeder Pentiumkompatible mit einer etwas ältlichen Büroausstattung und Soundkarte genügte für fortwährende Feldzüge. Die optische Opulenz des neuesten strategischen Kapitels fordert ihren Preis: 64 MB im Arbeitsspeicher und eine 3D-fähige Grafikkarte mit mindestens 8MB gehören zu den Grundanforderungen für frischbeförderte Panzergeneräle, also eine (Kriegs-)Maschine, wie sie bisher nur für modernere Echtzeitunternehmungen benötigt wurde.



Truppen und Offiziere

Eine neue schicke Uniform, das genügt noch nicht für einen virtuellen Fronterfolg. In der internen Organisation muß sich ebenfalls einiges tun. Hier zeigt sich einmal mehr, daß jahrelange Erfahrung durch nichts zu ersetzen ist. Die Panzerkonstrukteure bei SSI haben die bewährte Mechanik der Hexfeldspiele weiterentwickelt. Wir kannten Eigenschaften wie Stärkepunkte, Beschädigungsgrad, Feuer- und Sichtreichweite (abhängig von den Witterungsverhältnissen), Erfahrung oder Spezialfunktionen wie Verschanzen oder Sturmangriff, die dann von bestimmten, dafür ausgebildeten Einheiten ausgeführt werden konnten. Neu ist das Konzept der Kommandeure: Zu jeder Kampfgruppe gesellt sich (um sie

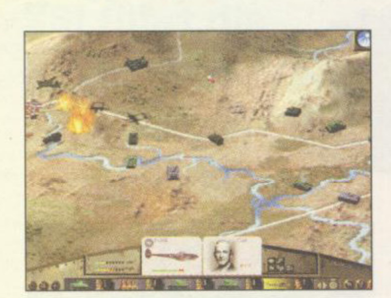


Selbst die Städtchen sind hübsch anzusehn, da fehlen nur noch die rauchenden Schornsteine

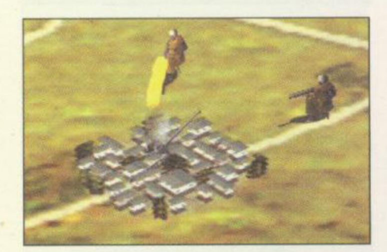


Henschel Schlachtflugzeug gegen Aufklärungsradpanzer: ein ungleicher Kampf

nicht in einem ungeführten und schwachen Zustand zu belassen) ein Offizier, der einen bestimmten Grad an Führungsfähigkeiten mitbringt. Abhängig vom Triumphgehalt des Missionssieges kann der Obergeneral dann seine treuen Truppenführer durch Beförderungen aufwerten. Diese Offiziere verfügen über zwei bis zehn Sterne. Kann eine Einheit, zum Beispiel eine Panzerkampfgruppe, normalerweise pro Runde eine Aktion ausführen, also Bewegen oder Kämpfen, so steigt die Anzahl der möglichen Aktionen je nach Fähigkeitsspektrum des Kommandierenden auf bis zu zehn. Dabei ist aber zu beachten, daß manche Waffentypen über eingeschränkte Einsatzmöglichkeiten verfügen, zum Beispiel zweimal Feuern, dreimal Bewegen. Also ist es zweckmäßig, besonders fähige Offiziere nur bei technisch sehr fortschrittlichen Waffen einzusetzen. Veteranenoffiziere bringen außerdem (insgesamt über 20) Sondereigenschaften mit, Artillerie kann genauer zielen, Jagdbomber haben eine „Bunkerknacker"-Eigenschaft, Jäger kommen „aus der Sonne", Bomber halten sich in den Wolken und Aufklärer verfügen über einen zusätzlichen Bewegungszug. Dieses System der geführten Einheiten macht das Spiel nun sehr viel flexibler, führt neue strategische Finessen ein. So kann ein Panzer vorrücken, den Feind erspähen, gezielt in Feuerreichweite fahren, angreifen und sich dann in Sicherheit bringen – vorausgesetzt, Mensch und Material machen diese Strapaze mit. Hat ein Offizier fünf bis sieben Sterne, dann belegt seine Einheit zwei Plätze (Slots) in Eurer Armee, verfügt er gar über acht bis zehn davon, dann verbraucht er drei. Das bedeutet, daß Ihr Eure Streitmacht nicht mit einer Unzahl von Elite-Units bestücken könnt, sondern bestenfalls die Wahl zwischen wenigen exzellenten und vielen durchschnittlichen Truppen habt. Wohlgemerkt, der Chef der jeweiligen Einheit bestimmt nicht die Kampfkraft, sondern nur die Anzahl der möglichen Aktionen pro Zug und den eventuellen Einsatz von Spezialfähigkeiten. Die Technik der jeweiligen Waffe spielt folglich eine nicht minder große Rolle – allerdings wurde auf eine realistischere Balance der Verfügbarkeit geachtet. Ihr werdet also immer nur über begrenzten Nachschub verfügen, vor allem bei „Supereinheiten". Eine Armee ausschließlich aus Königstigern oder T34ern bleibt



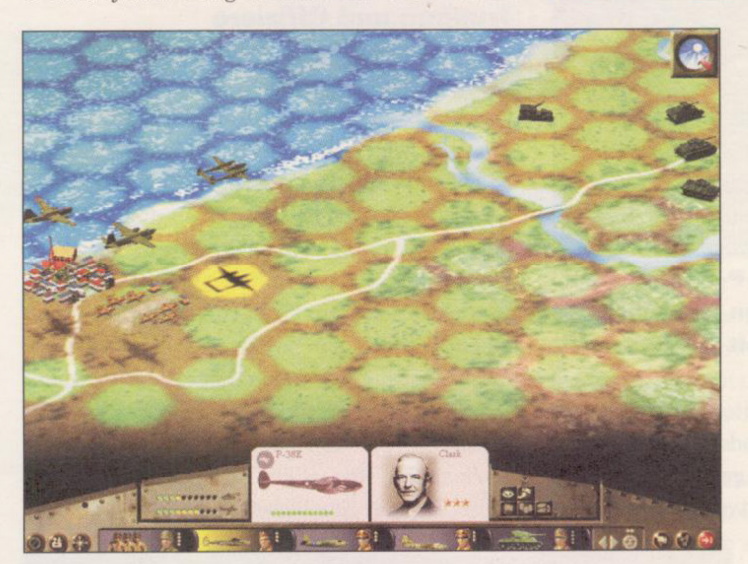
Ein weiterer erfolgreicher Angriff der Lightning-Jabos



Ingenieure und Pioniere bringen ihre Flammenwerfer zum Einsatz



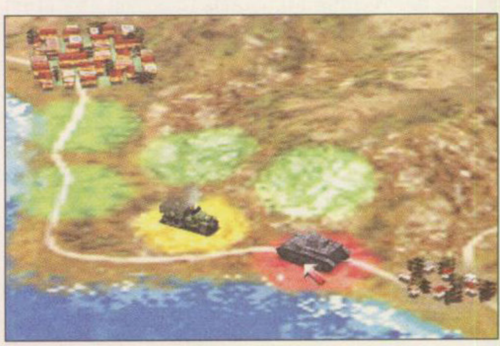
Fiktiv: Die Wehrmacht in den Londoner Vororten



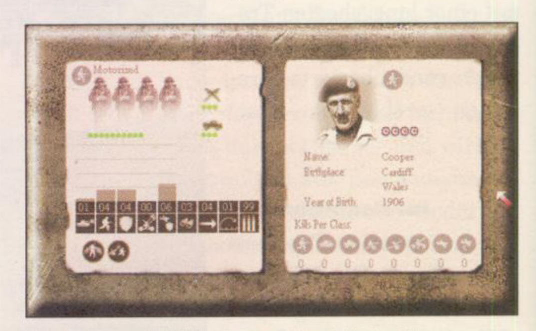
Flugzeuge haben natürlich einen verhältnismäßig großen Aktionsradius



Duell in der Wüste: ein britischer Crusader-Tank stellt eine deutsche Speerspitze



Ein vorwitziger US-Aufklärungstrupp ist in einen Hinterhalt geraten. Das wird übel!



Truppe und Offizier – eine Einheit



Über London toben wie immer heftige Luftkämpfe

daher ein unerreichbarer Traum. Tatsächlich wird durch diese Balance die bei reinen Wargames ja völlig fehlende Ressourcenwirtschaft adäquat ersetzt.

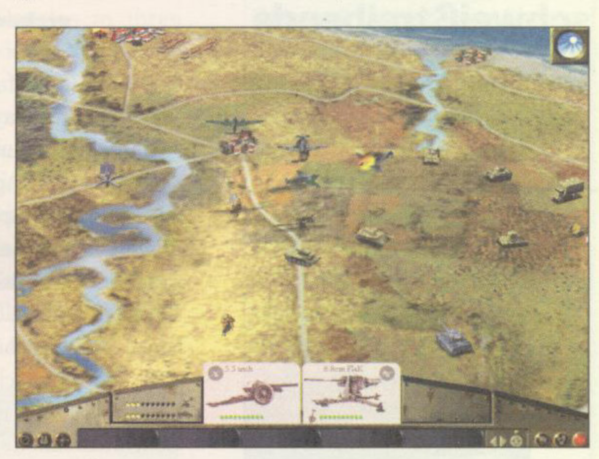
Missionen und Ziele

Wie schon im Preview in der vorigen Power Play ausführlich erklärt wurde, ist auch das vierte Panzerkapitel ein wahres Füllhorn an Kampagnen und Einzelmissionen. Insgesamt acht Feldzüge – vier große mit je über einem Dutzend Einsätzen, und vier kleine mit wenigen Missionen für zwischendurch – und mehr als 30 Einzelszenarien für Solo- und Multiplayer bieten genügend Gelegenheiten, an den eigenen strategischen Fähigkeiten zu feilen. Unterschiedliche Terrainsets und Landschaften lassen keine Langeweile aufkommen, auch die Missionsziele variieren – vom Sturmangriff und Blitzkriegüberfall mit enormen Geländegewinnen über das Niederringen eingegrabener Verteidigung und dem Bestehen gegen (fiktive) deutsche Invasionen in England oder Nordamerika. Und man muß schon eine ganze Weile spielen, um wenigstens einen größeren Teil der insgesamt über 200 verschiedenen Units in acht Waffengattungen (Infanterie, Artillerie, Panzer, Panzerabwehr, Flugabwehr, Aufklärung, Jäger und Bomber) kennenzulernen. Im Schlachtengetümmel ist es immer wieder erfreulich zu sehen, daß die KI ohne erkennbares Cheaten auskommt. Dem Computergegner passiert es genauso wie einem menschlichen Spieler, daß er eine Einheit in einen Hinterhalt, also eine nicht vorher gesichtete feindliche Stellung schickt, was ihm zusätzliche hohe Verluste einbringt.



Luftkämpfe – auch in 3D

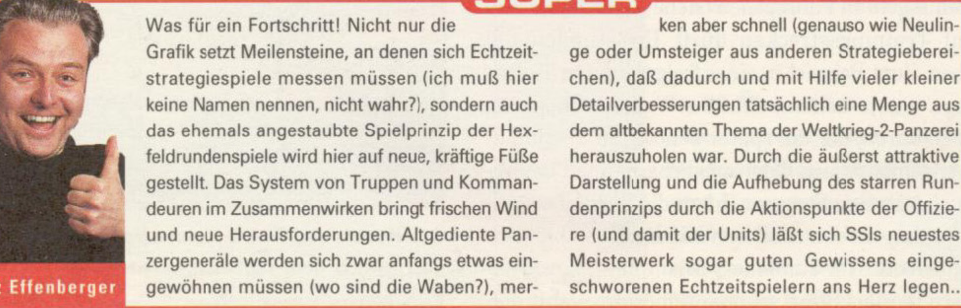
Den alten Hasen von SSI ist das Kunststück gelungen, ein relativ altes Spielesubgenre, das der rundenbasierten Hexfeldstrategie, durch erhöhten Bedienungskomfort auch für Spieler außerhalb des eingeschworenen Wabengeneralstabs zugänglich zu machen. Gleichzeitig wurden neue Konzepte (Kommandeure) eingeführt, die das Spielen bereichern und interessanter machen. Das weist neue Wege, sowohl für Runden- als auch Echtzeitstrategien. Und wie wir unsere Pappenheimer kennen, deutet schon der Namenszusatz „Western Assault“ an, daß wir es in nicht allzu ferner Zukunft mit einem „Eastern Assault“ und wahrscheinlich weiteren Ablegern dieser Engine bzw. dieses Konzepts zu tun bekommen. Stürmische Aussichten! *fe*



Geschickt plazierte Artillerie kann das Blatt wenden

Minimum: P 233, 64 MB RAM, 275 MB HD, 8 x CD, 8 MB 3D-Grafikkarte
Empfohlen: P 300, 16 MB 3D-Grafikkarte

Name	Panzer General 3D Western Assault
Genre	Strategie
Hersteller	SSI/Mindscape
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	90 Mark
Steuerung	Maus, Tastatur
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	bis 4, alle Optionen



SUPER



Fritz Effenberger

Was für ein Fortschritt! Nicht nur die Grafik setzt Meilensteine, an denen sich Echtzeitstrategiespiele messen müssen (ich muß hier keine Namen nennen, nicht wahr?), sondern auch das ehemals angestaubte Spielprinzip der Hexfeldrundenspiele wird hier auf neue, kräftige Füße gestellt. Das System von Truppen und Kommandeuren im Zusammenwirken bringt frischen Wind und neue Herausforderungen. Altgediente Panzergeneräle werden sich zwar anfangs etwas eingewöhnen müssen (wo sind die Waben?), merken aber schnell (genauso wie Neulinge oder Umsteiger aus anderen Strategiebereichen), daß dadurch und mit Hilfe vieler kleiner Detailverbesserungen tatsächlich eine Menge aus dem altbekannten Thema der Weltkrieg-2-Panzerei herauszuholen war. Durch die äußerst attraktive Darstellung und die Aufhebung des starren Rundenprinzips durch die Aktionspunkte der Offiziere (und damit der Units) läßt sich SSIs neuestes Meisterwerk sogar guten Gewissens eingeschworenen Echtzeitspielern ans Herz legen..

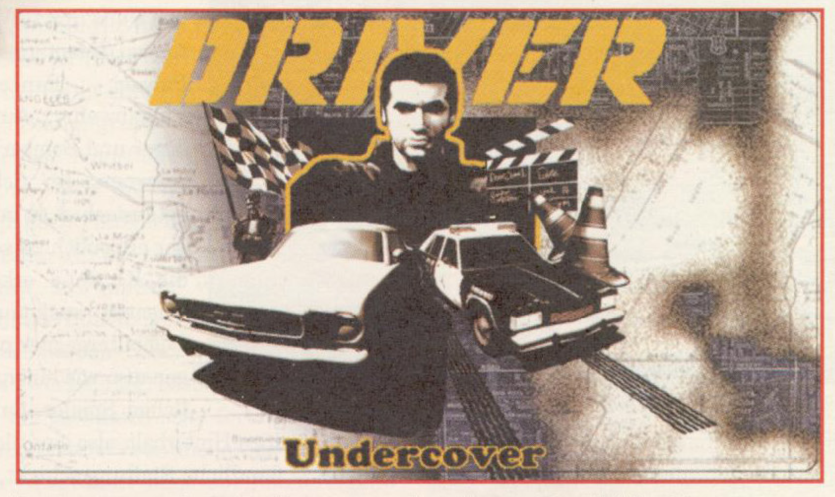
SPIELSPASS

SOLO	MULTI
90%	86%

GRAFIK	85%
SOUND	79%
SPIELTIEFE	85%

Driver

Du dachtest, Fahrschulprüfung, chaotischer Stadtverkehr und die Formel 1 sind schwer? Dann kennst Du das gefährlich schweißtreibende Geschäft eines DRIVER noch nicht...



Entdeckungsreise: In diesem unscheinbaren Startbildschirm verbergen sich die wichtigsten Menüs von Driver



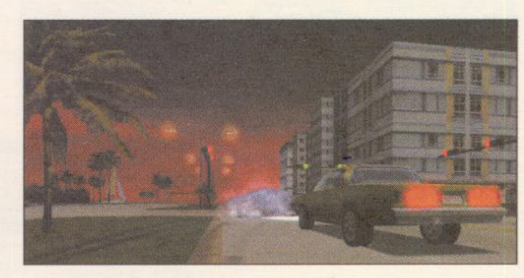
Verspielt: Alle Hütchen fliegen hoch...



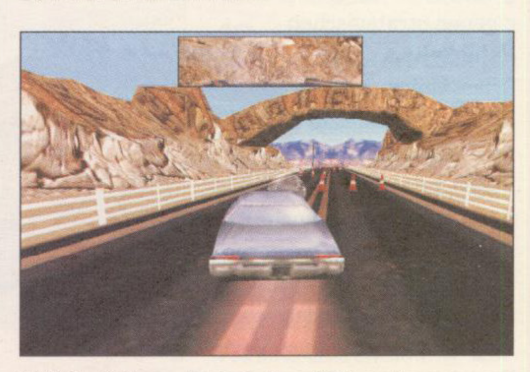
Kopfnuß: Wie stoppt man eigentlich einen doppelt so schweren Van?

Vor einigen Monaten erschien Driver bereits für die Playstation. Doch die rasante Actionfahrerei durch Miami, San Francisco, New York und Los Angeles steigert sich auf dem PC zur Raserei: Tempo, grafische Spirenzien und vor allem der nochmals aufgebohrte Schwierigkeitsgrad lassen selbst geübte Driver heulend ins Lenkrad beißen. Frei nach dem Motto: Ist das Spiel zu stark, bist Du zu schwach. Neun von zehn Männern scheitern auch nach stundenlangem Training noch an dem 60-Sekunden-Geschicklichkeitsparcour in der Tiefgarage, wo noch eine Handvoll zusätzlicher Autos den Platz einschränkt. Nur, wer diesen Minuten-Test aus Slalom, Zielbremsung und diversen Vollgaskehrtwendungen fehlerfrei absolviert, wird überhaupt in die Kampagne eingelassen. Und nur dort habe ich die Chance, mir den Zugang für die Städte L.A. und N.Y. zu erfahren.

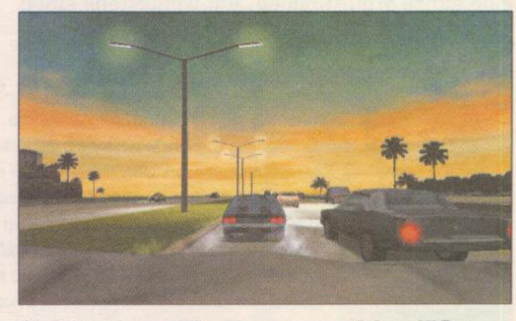
Wer diese enorme (und unverständliche) Anfangshürde auch nach langem Training nicht packt, braucht einen talentierten Kumpel, muß auf spätere Cheats warten oder sich mit den anderen Spiele-Modi zufrieden geben. Die finden sich im gut getarnten Einstiegsmenü (kein Maussupport, Pfeil-Tasten!) neben den Sound- und Tastatureinstellungen: In Fahrspielen (siehe Textkasten) und auf Trainingsstrecken dürft Ihr stundenlang üben. Zum Beispiel in einer freigeräumten Tiefgarage einem schemenhaften Wagen (Ghostcar) nachfahren, der die später benötigten Testübungen demonstriert. Oder möglichst schnell mehrere abgesteckte Strecken durch die Wüste bewältigen, ohne an den zahllosen Hindernissen hängenzubleiben. Wer zumindest Miami und San Francisco in aller Ruhe erkunden möchte, wählt den



Im Dunkeln ist gut mukeln, aber schwerer zu fahren...



Geisterfahrer: Folgt den Autoschemen durch den abgesteckten Kurs



Sichtweisen: Die Kameraposition läßt sich auch von Außenansicht auf Ego-Mode umschalten

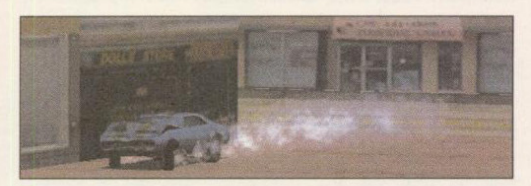




Fahr´ zur Hölle, aber pronto!



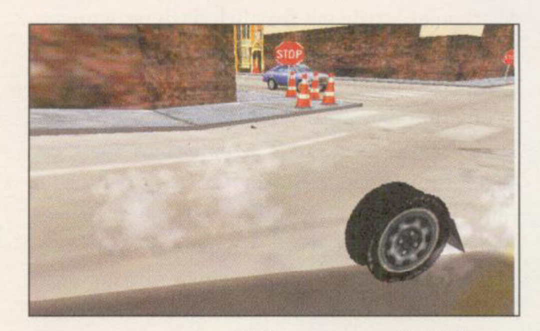
Lückenbüßer: Wo geht es denn hier durch die Straßensperre?



Konspiratives Treffen: Die Paten in Driver geben sich auch persönlich die Ehre

Formbar: Die Bleckkarossen der 70er im kuscheligen Knitterlook

Modus „freie Fahrt". Ganz ohne Auftrag und völlig ohne Zeitdruck seid ihr hier in Eurem späteren Standard-Einsatzwagen, einem heißgemachten 72er Chevy, unterwegs. Falls Ihr dabei zu rasant seid oder Unfälle baut, habt Ihr ziemlich schnell Streifenwagen auf dem Hals. Ob die Ordnungshüter in der Nähe sind, verrät ein Kartenausschnitt (Radarmap), der Eure Fahrtrichtung als Pfeil und die Polizeikutschen als Dreiecke anzeigt. Jagd die Polizei Euch, werden die Dreiecke zornigrot. Während Eurer Spazierfahrten als auch in der Kampagne erwartet Euch die Kulisse der frühen 70er, die Straßenkreuzer jener Zeit und vor allem eine zeitgenössische Musik, die unwillkürlich an Karl Malden und Michael Douglas in ihren „Straßen von San Franzisco" oder auch an Steve McQueens „Bullit" erinnert. Nur steht Ihr diesmal auf der anderen Seite des Gesetzes. Das heißt, Ihr werdet dort hingeschickt. Undercover. Denn Ihr seid Tanner, der beste Fahrer der US-Kripo. Und nun müßt Ihr Euch das Vertrauen der mafiösen Brüder erwerben, sofern Ihr besagten Tauglichkeitstest besteht. Als aktiver Fahrer fürs Kartell Castaldi stehen praktisch nur illegale Aktivitäten in Eurem Auftragsbuch. Ihr „überführt" heiße



Unterwegs rattert Ihr an einigen amüsanten Grafikfehlern vorbei, die aber dem rasanten Geschehen keinen Abbruch tun. Am ehesten fallen solche Aussetzer in der Replay-Funktion auf.



Volle Übersicht: Rückspiegel (oben mitte), Statusbalken (oben links) und Kartenausschnitt (unten rechts) informieren darüber, ob die Situation heikel wird

Fahrspiele

Pursuit: Verfolgt ein anderes Fahrzeug und rammt es so oft, bis es mit Totalschaden liegen bleibt.

Getaway: Du bist der meistgesuchteste Bandit der Stadt und mußt den Fahndern entkommen.

Cross Town Checkpoint: In der vorgegebenen Zeit sind verschiedene Checkpoints in den diversen Stadtteilen anzusteuern.

Trail Blaser: Eine mit Hütchen abgesteckte Route muß schnell und präzise abgefahren werden.

Survival: Du hast keine Chance, aber nutze sie, denn die Polizei hat Dich schon fast eingekesselt.

Dirt Track: Vier Mini-Rennstrecken in der Wildnis – mit Übungsmodus und gnadenloser Zeitfahr-Funktion.

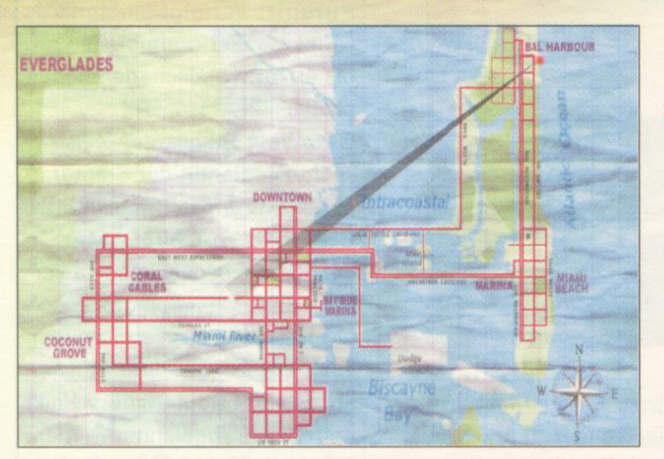
Vernichtung: Hier gilt es, in der Stadt möglichst viel Schaden anzurichten, ohne aber das eigene Fahrzeug zu zerstören. Wer durch seinen Fahrstil andere Verkehrsteilnehmer zum Crash verleitet, kassiert dafür Dollars. Diesen Modus gab es in der Playstation-Version noch nicht.



Straßenbäume sind schön, vor allem schön hart...



Fluchtpunkt: Der rote Pfeil signalisiert mir die konspirative Garage



Planspiel: In knapp drei Minuten muß ich von Miami Downtown raus nach Bal Harbour heizen - das wird unverschämt knapp.

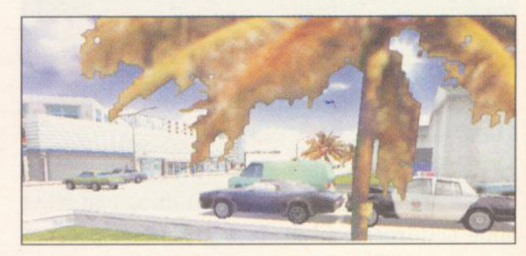
Schlitten, spielt den Fluchtfahrer für Bankräuber, Auftragskiller und wichtige Gangleader, Ihr rammt unliebsame Konkurrenten von der Straße, bestraft säumige Schutzgeldzahler per Verwüstung ihrer Läden, bringt à la GTA empfindliche Dynamit-Laster an ihr Ziel oder erpreßt Informationen von unwilligen Informanten. Aufgrund der Verzweigungen in der Kampagne werdet Ihr beim ersten Anlauf nur gut 20 Missionen erleben. Die restlichen rund 20 Aufträge gibt es erst bei späteren Durchläufen. Ab und an dürft Ihr zwischen den Einsätzen auch mal den Spielstand speichern. Das hätte ruhig öfter möglich sein sollen, denn der Schwierigkeitsgrad – hauptsächlich durch knackige Zeitlimits und superaggressive Polizeistreifen verursacht – liegt weit über dem Durchschnitt von Funracern. Als Spieler werde ich frömlich dazu gezwungen, Lenkung, Bremse und Handbremse von Dodge, Chevy und Camaro supersicher zu beherrschen. Gelingt mir dies, setzt der Suchtfaktor mit vollem Turboschub ein: Es macht höllischen Spaß, ein abgefahrener Blues Brother zu sein, der weder von Horden der schwarzweißen Sirenenbüchsen noch von albernen Straßensperren gestoppt werden kann. Und schaffen wir einen Auftrag nicht im Zeitlimit, erwacht der „aber dieses Mal kriege ich Dich"-Ehrgeiz. Und wie in den Blues-Brother-Filmen kommt Driver im Gegensatz zu Carmageddon oder GTA ganz ohne Blut oder Schießereien aus. Fußgänger weichen in jedem Fall gekonnt Euren Fahrmanövern aus. Und die Ordnungshüter versuchen lediglich, das Fahrzeug fahruntüchtig zu rammen – was mies wird, wenn sie auf dem Highway frontal von vorne einschlagen.

Die schönsten Stunts und wildesten Verfolgungsjagden dürft Ihr Euch nach dem Einsatz gemütlich in einem filmischen Mitschnitt anschauen. Wechselnde Kameraperspektiven erhöhen dabei die Spannung. Und Hobby-Regisseure nutzen das eingebaute Regiepult, um sich ihre eigene Bullit-Episode zusammenzuschneiden. Diese Actionkunstwerke dürft Ihr obendrein speichern und später über einen eigenen Menüpunkt anderen Zuschauern vorführen. *rm*

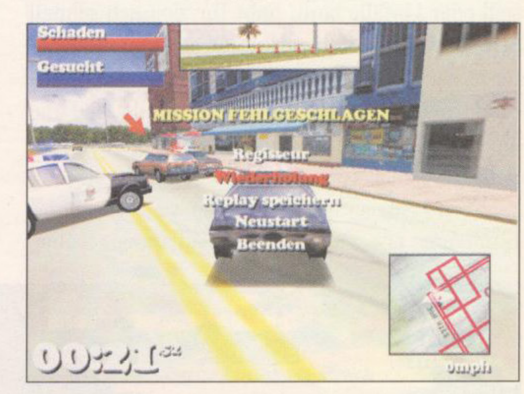
Minimum: P233, 8 MB Grafikkarte, 64 MB Hauptspeicher, 8x CD-ROM
Empfohlen: P350, 16 MB Grafikkarte, 128 MB Hauptspeicher 24x CD-ROM



Die kurzen Videosequenzen sind enttäuschend belanglos



Flanieren unter Palmen: Für Sightseeing bleibt leider wenig Zeit...



Pech gehabt: Kurz vor dem Ziel gibt die Karre ihren Geist auf...

Name	Driver
Genre	Rennspiel
Hersteller	Reflections/ GT Interactive
Schwierigkeit	hoch
Preis	90 Mark
Steuerung	Tastatur, Gamepad, Force Feedback
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	nein

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
88%	–%

GRAFIK	78%
SOUND	84%
SPIELTIEFE	60%

SUPER



Ralf Müller

Erinnert Ihr Euch noch an die aufreibenden Action- und Geschicklichkeitsspiele der 8-Bit-80er? Damals waren verkrampfte Hände, Blasen am Daumen und Sehnenscheiden-Entzündungen gang und gäbe. Die vielen neuen und frischen Spielprinzipien fesselten enorm. Mit Driver erlebe ich ein Déjà vu: Mit zitternden Händen, steifen Fingern und flauem Magen lasse ich selten vom Bildschirm ab. Warum? Erst schlägt der Ehrgeiz zu: Ich will diese Schleuderschüssel mit dem butterweichen Fahrwerk endlich in den Griff bekommen. Und dann muß ich durch diese vermalledeite Tiefgarage, denn von den Trainingsmodi und den ziellosen Sightseeingfahrten habe ich genug. Geschieht dieses Wunder endlich, setzt die Sucht ein: Finger, Tastatur und Wagen harmonieren endlich, mit gekonntem Handbremseneinsatz zirkel ich um die Kurven, freue mich über Streifenwagen, die im Gegenverkehr hängenbleiben. Wer Benzin im Blut hat und auf blubbernde PS-Monster steht, sollte sich dieser Herausforderung stellen. Fahr´ doch zu!

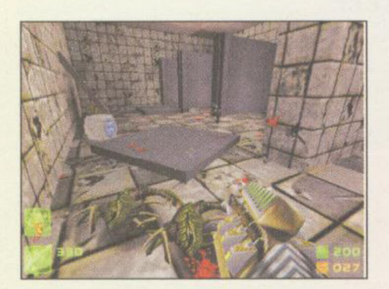

TOTAL ANNIHILATION
KINGDOMS
Ein Königreich für diese Schlacht!
Der Nachfolger des Echtzeit-Strategie-Klassikers 'Total Annihilation'
Neuartige Features:
Eindrucksvolle Grafikeffekte durch 3D-Beschleunigerkarten •
Neues Ressourcen-Modell •
Eroberung von Burgen und Städten •
Karten- und Missions-Editor •
• Über 160 verschiedene Einheiten
• Download von neuen Einheiten über das Internet
• Boneyard Online Server für weltweites Netzwerkspiel (ohne Spielgebühren)
• Steuerung von Land-, Wasser- und Lufteinheiten (z.B. Flugdrachen)
boneyards
PC CD
cavedog
www.gtinteractive.de
www.ta-kingdoms.de
©1999 Humongous Entertainment, Inc. All rights reserved.
Total Annihilation and Total Annihilation: Kingdoms are trademarks of Humongous Entertainment, Inc. Cavedog Entertainment and the Cavedog Entertainment logo are registered trademarks of Humongous Entertainment, Inc.
Created and published by Cavedog Entertainment, a division of Humongous Entertainment, Inc. Distributed by GT Interactive Software (Europe) Limited. GT™ is a trademark and the GT Logo® is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective companies.

Skout

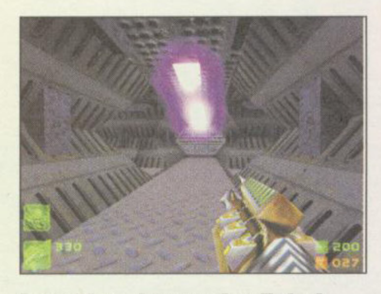
Ein 3D-Shooter – unübersehbar aus deutschen Landen

Die bösen Kybernoiden sind gerade dabei, einen Planeten zu versklaven. Ihr schlüpft in die Rolle des Kämpfers, genannt Skout. Als waschechter Held schaut Ihr natürlich nicht tatenlos zu und nehmt den Einsatzbefehl zur Befreiung des Planeten dankend entgegen. Zur Unterstützung bekommt Ihr eine Drohne, die nur auf Euch hört und vielfältige Befehle entgegennimmt. Natürlich ist sie auch bewaffnet und kann Euch im Kampf gegen die außerirdischen Unholde tatkräftig zur Seite stehen. Aber gerade bei der Umprogrammierung der so genannten Machtkuben, aus denen die Kybernoiden ihre Kraft beziehen, kommt sie erst richtig zur Geltung. Leider kann die Drohne Euch nicht dauernd begleiten. Unter anderem verfügt sie nur über einen begrenzten Energievorrat, der auch noch schnell aufgebraucht ist. Auf der anderen Seite verbieten ihre enormen Abmessungen, Euch überall hin zu folgen.

Durch vier Episoden müßt Ihr Euch kämpfen, bevor die Widersacher erledigt sind. Der Missionsaufbau und das Leveldesign bieten solide Kost. Gegner versuchen bei drohender Niederlage schon mal in Deckung zu gehen. Alles wurde jedoch mit relativ wenig Animationsphasen versehen, so daß die Bewegungen nichts fürs Auge bieten. Am größten war unsere Überraschung bei diversen Rucklern im Spiel, selbst bei niedrigen Auflösungen von 800x600. Getestet wurde Skout auf einem PII/400 mit 256 MB RAM und einer Voodoo3-Karte. Für Multiplayergefechte werden lediglich drei Karten angeboten. *mw*



Was für eine Schweinerei



Irgendwo lauert der Feind



Keine Untiefe, dennoch gefährlich

Bitte komm doch runter!

Minimum: PII 350, 64 MB RAM, 3D-Karte
Empfohlen: PII 400, 64 MB RAM, 3D-Karte


Den Ausweis, bitte!

Name	Skout
Genre	Action
Hersteller	Soft Enterprises/ Modern Games
Schwierigkeit	mittel
Preis	ca. 90 Mark
Steuerung	Maus, Tastatur
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	Modem (2), IPX/TCP(8)

SPIELSPASS

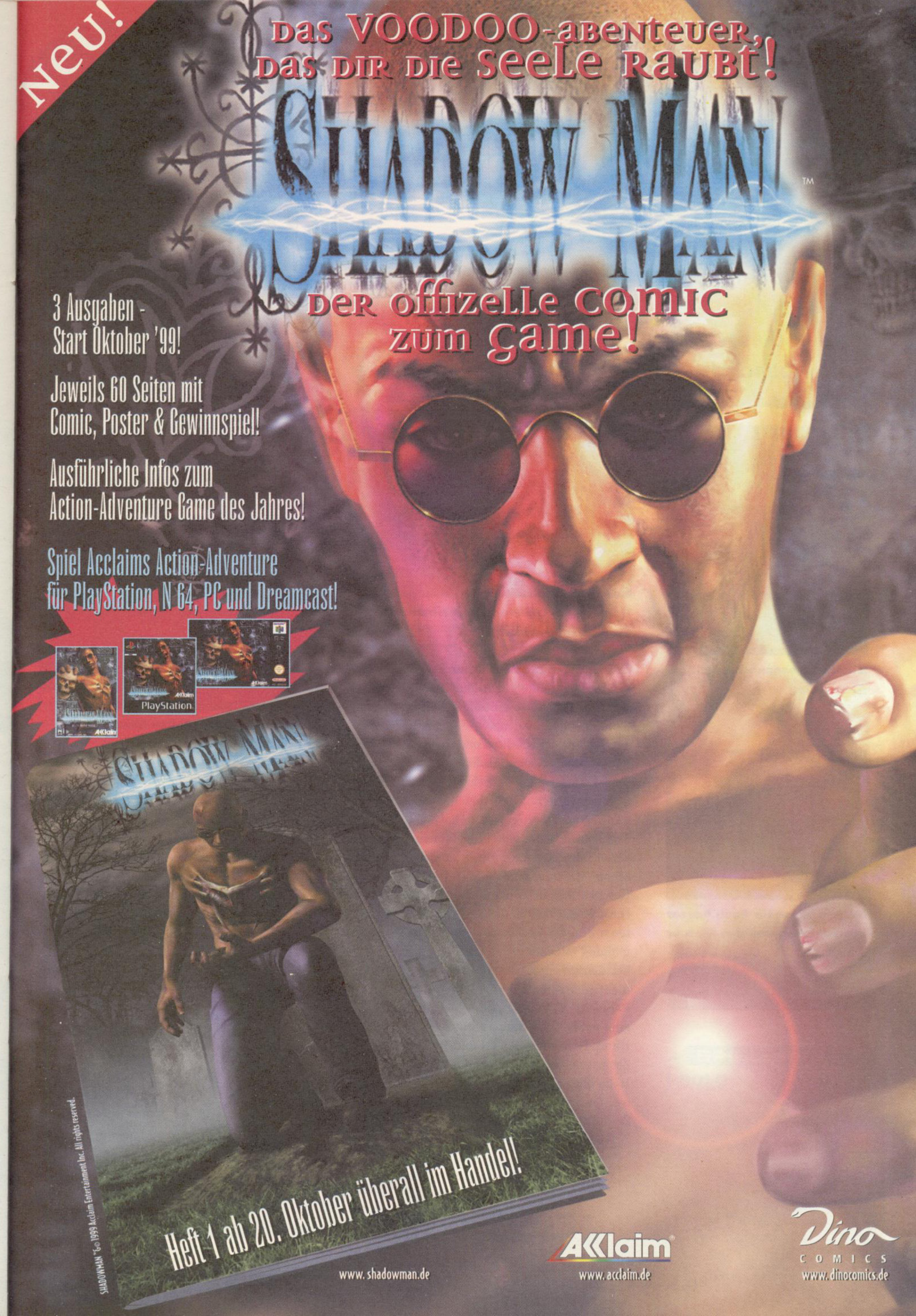
SOLO	MULTI
48%	53%

GRAFIK	52%
SOUND	48%
SPIELTIEFE	35%

NA JA

Maik Wöhler

Da gibt es fortwährend Diskussionen über den Standort Deutschland bei der Spieleentwicklung. Bei dem Durchspielen von Skout kam mir öfter der Gedanke, es können auch weiterhin die meisten Spiele im Ausland produziert werden, solange das Resultat nicht wie bei Skout ausfällt. Vor zwei Jahren hätte der Shooter eventuell eine bessere Figur gemacht, doch selbst damals wäre die Steuerung ein Grund zum Meckern gewesen. Doch heutzutage, in der Welt von Unreal und Half-life, ist das alles zu wenig. Da kann die durchaus nette Idee mit der helfenden Drohne über die vorhandenen Mängel nicht hinwegtäuschen und nichts wirklich retten. Durchschnittliches Leveldesign, eine solide KI der Gegner, dafür aber nur wenige Animationsphasen. Gravierend fiel uns das heftige Ruckeln auf, das selbst in niedrigen Auflösungen auftrat. Da hat selbst Unreal weniger Hardwarehunger an den Tag gelegt und sieht dabei unvergleichlich besser aus. Nach diesem Test bleibt für mich nur eins zu tun, eine Runde Unreal Tournament spielen!



Neu!
Das VOODOO-Abenteuer, das dir die Seele raubt!
SHADOW MAN™
Der offizielle Comic zum Game!
3 Ausgaben - Start Oktober '99!
Jeweils 60 Seiten mit Comic, Poster & Gewinnspiel!
Ausführliche Infos zum Action-Adventure Game des Jahres!
Spiel Acclaims Action-Adventure für PlayStation, N 64, PC und Dreamcast!
PlayStation
SHADOW MAN
Heft 1 ab 20. Oktober überall im Handel!
SHADOWMAN ™&© 1999 Acclaim Entertainment Inc. All rights reserved.
www.shadowman.de
Acclaim
www.acclaim.de
Dino COMICS
www.dinocomics.de

Shadow
Left for dead

Das Söldnerleben an den Krisenherden dieser Erde – beachtlich packend umgesetzt

Eines der letzten Abenteuer unserer Zeit – das Leben eines Söldners. Zumindest in der Phantasie sind Spannung und Gefahr, verbunden mit fürstlicher Bezahlung die Vorteile einer solchen Existenz. Um die Nachteile brauchen wir uns hier nicht zu kümmern, schließlich erleben wir das Geschehen gemütlich am Bildschirm.



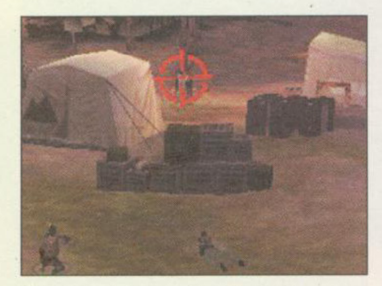
Das Missionsbriefing ist sehr detailliert



Von diesem Unsympathen erhaltet Ihr Eure Anweisungen

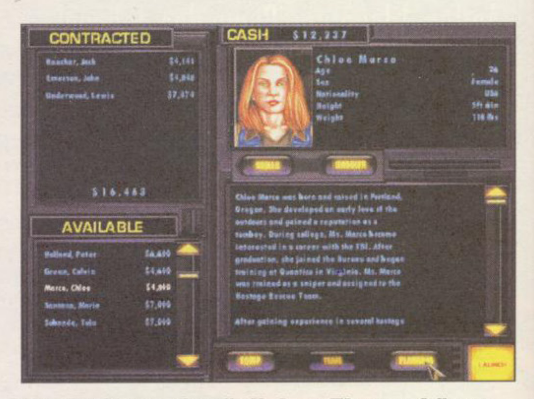


Nicht vergessen: die richtige Ausrüstung



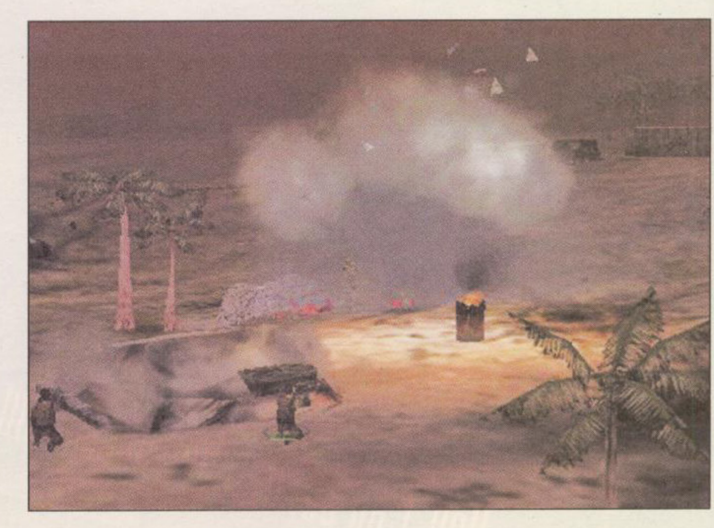
Nachts könnt Ihr Euch besser anschleichen und das Messer einsetzen

Das Thema wurde ja nicht zum erstenmal umgesetzt, schon in Jagged Alliance (1 & 2) durften wir Aktionspunkte einteilen, Waffen aufsammeln, die verschiedensten Fähigkeiten unserer Teammitglieder beachten und spannende, action- und gewaltgeladene Missionen absolvieren. So sehr wir uns an die taktischen Finessen der Rundenspielweise mit den verschiedenen Aktionspunktekonzepten gewöhnt hatten – moderne Technologie bietet eine Fülle an neuen Möglichkeiten. Grafikengines zeigen in anderen Genres schon 3D-Rundumsicht mit frei bedienbarer Kamera und in Echtzeit ablaufende Kämpfe. Diese Möglichkeiten nutzt das junge Entwicklerteam Sinister Games noch mehr als die „Commandos“-Macher Pyro. Wir betrachten das Geschehen nicht aus einer starren Iso-Perspektive, sondern haben eine völlig freie Kamera zur Hand. Nicht nur Winkel und Zoomstufe, sondern selbst die Höhe über dem Boden ist frei wählbar, was die Sicht noch flexibler macht als selbst in Warzone 2100. Von einer Nah-



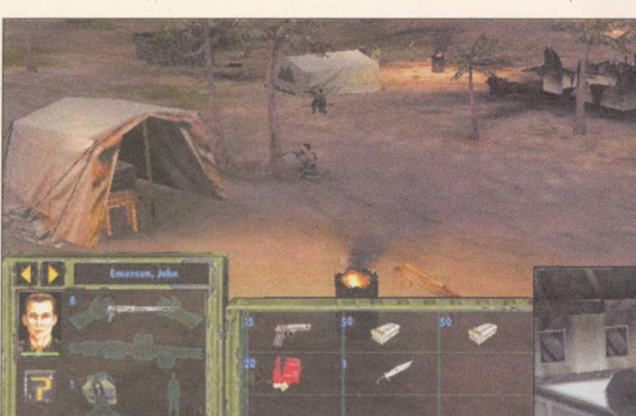
Nach einem einträglichen Einsatz könnt Ihr neue Spezialisten engagieren

Ansicht unserer Gruppe bis zur Vogelperspektive aus großer Höhe ist alles drin. So groß die Vielfalt der Blickwinkel auch ist, sie erfordert einiges an Übung, um gerade in brenzligen Situationen schnell und präzise um Gebäude herumschwenken und das Kampfgeschehen in Augenschein nehmen zu können. Die Steuerung sowohl der Kamera als auch der Personen erfordert mitunter extremes Fingerspitzengefühl, was durch



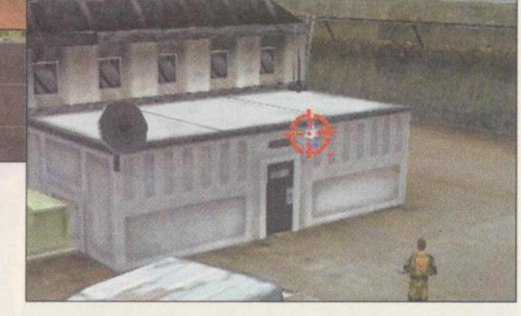
Eine Granate erledigt in der Regel mehrere Gegner auf einmal

Company

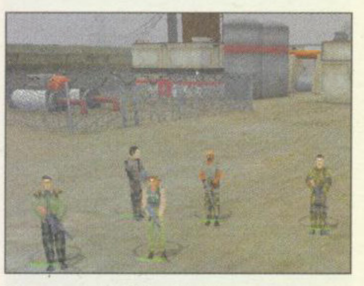


Das begrenzte Inventory mit den hilfreichen Dingen des Söldnerlebens

Der Alarm nervt: Einfach ausblasen







Gruppenbild mit Dame. Unser fünfköpfiges Söldnerteam vor romantischer Industriekulisse.

die Menge an Optionen nicht leichter wird. Nach einer gewissen Einarbeitungszeit, die durchaus länger als das Tutorial dauert, werdet Ihr aber den Variantenreichtum des Spiels schätzen lernen. Da die Spielgeschwindigkeit durchaus im Rahmen bleibt, habt Ihr (fast immer) genug Zeit, um zwischen aufrechter, gebückter oder liegender Haltung (und Fortbewegung) zu wählen, primäre (z.B. MGs) und sekundäre (z.B. Granaten) Waffen einzusetzen, Geländeformationen und Hindernisse auszunutzen. Auch Fahrzeuge wie Jeeps oder Motorboote können benutzt werden, sie sind manchmal sogar notwendig für das erfolgreiche Absolvieren einer Aufgabe. Wichtig ist das Heilen der Teamkameraden mit Hilfe von Medipacks, die selbst bei Bewußtlosigkeit helfen. Schwerverletzte können auch aus der Kampfzone getragen werden. Zum Ende jeder Mission lohnt es sich, herumliegende Waffen und Ausrüstungsgegenstände einzusammeln, um sie dann zu Hause zu verkaufen, gegen Nützlichkeiten wie Kevlar-Westen zu tauschen oder an neuangeworbene Mitarbeiter weiterzugeben. Nach einigen bezahlten Missionen allerdings verliert Ihr den Kontakt zu Eurem Auftraggeber – jetzt wird's wirklich brenzlig. Die kleinen Schwächen in der Steuerung und KI erschweren das Spielen zwar manchmal, trotzdem ist Shadow Company mehr als nur einen Blick wert. *fe*

Minimum: P 233, 32 MB RAM, 330 MB HD, 4MB 3D-Grafikkarte
Empfohlen: P 300, 64 MB RAM, 16 MB 3D-Grafikkarte



In diesem Eingeborenendorf erhaltet Ihr wichtige Hinweise





Zeitzünderbombenerfolg: Nach 30 Sekunden ist der Teilauftrag erfüllt, wie wir aus sicherer Entfernung beobachten

Name	Shadow Company
Genre	Echtzeittaktik
Hersteller	Sinister/Ubisoft
Schwierigkeit	mittelschwer
Preis	90 Mark
Steuerung	Maus, Tastatur
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	bis 8, alle Optionen

GUT



Fritz Effenberger

Shadow Company macht richtig Spaß. Die völlige Kontrolle über die Kamera vermittelt ein sehr freies Spielgefühl, stellt andererseits hohe Anforderungen an den Spieler. Auch die Lernkurve ist ziemlich steil, schon bald müßt Ihr alle taktischen Finessen und auch schnelle Reaktionen aufbieten, um die Missionen bei geringstmöglichen Verlusten zu absolvieren. Wäre die Bedienung etwas handlicher ausgefallen und lästige Kleinigkeiten wie eine ungenaue Kollisionsabfrage (Einheiten bleiben stecken oder kommen nicht weiter) oder die mäßige Wegefindungs-KI besser gelöst worden, dann hätte ich mich auch zu einem Prädikat durchringen können. Auf jeden Fall aber gilt: Shadow Company ist ein Muß für Fans von Commandos und Jagged Alliance. Die Grafik ist einfach sehenswert (auch mit dem Entfernungsnebel) und das Spielprinzip ist erfreulich weit entwickelt. Und typischerweise werden kleine Bugs mit Patch oder Add-On behoben.

SPIELSPASS

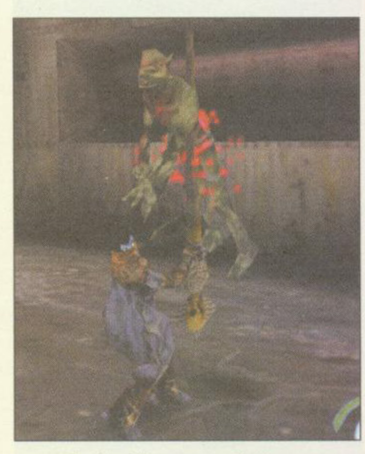
SOLO	MULTI
84%	83%

GRAFIK	84%
SOUND	78%
SPIELTIEFE	76%

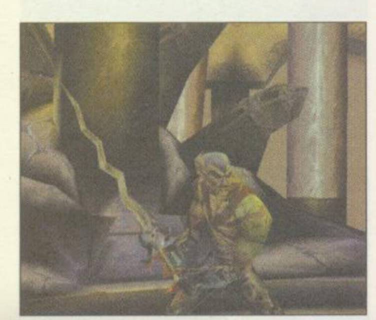
VOLLTREFFER POWER PLAY VOLLTREFFER

Legacy Soul

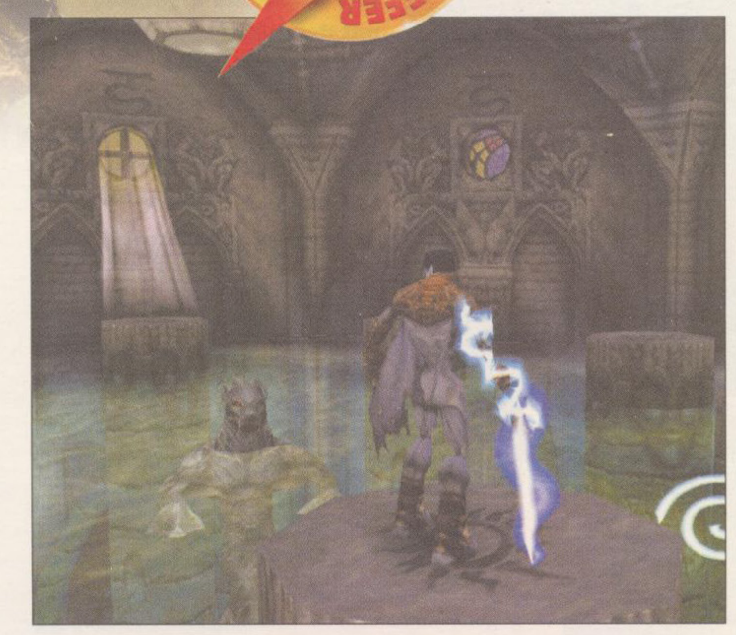
Kein Erbarmen mit den Blutsaugern!



...und als Hauptgericht servieren wir heute Vampir am Spieß!

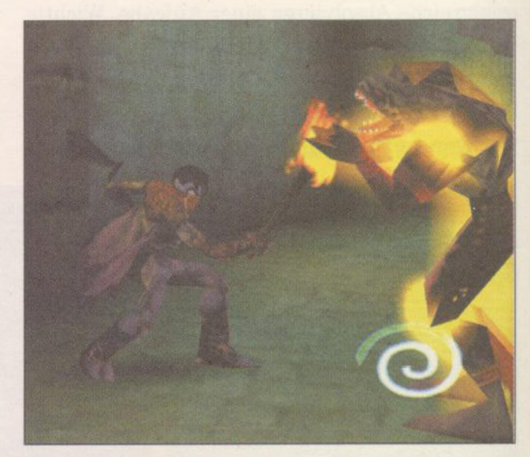


Die erste Begegnug mit Obermotz Kain beschert Raziel den Soul Reaver



Brüderchen Rahab muß Raziel ebenfalls bezwingen

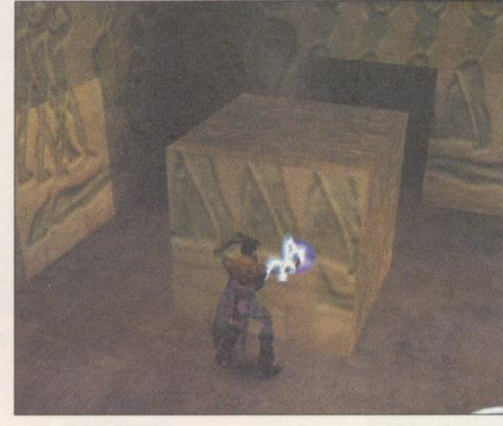
Bereits 1997 veröffentlichte Crystal Dynamics mit „Blood Omen: Legacy Of Kain" die erste Schauermär, die in einem von Vampiren bevölkerten Reich namens Nosgoth angesiedelt war. Damals mußten die Spieler den frisch gebissenen Blutsauger Kain auf der Suche nach Erlösung durch das Szenario steuern. Über zwei Jahre später lädt Crystal Dynamics nun mit „Soul Reaver" die Unerschrockenen zu einem weiteren Trip in die düsteren Gefilde von Nosgoth ein. Über ein Jahrtausend regiert Kain inzwischen mit seinen Legionen das Reich. Im Laufe der Zeit entwickelt sich die Gabe der dunklen Brut immer weiter, sie werden mehr und mehr zu Göttern und legen ihre menschlichen Wurzeln ab. Normalerweise ist Kain der erste, an dem sich diese Veränderung vollzieht. Eines Tages jedoch wagt es Raziel, Kains erstgeborener Statthalter, seinen Gebieter in diesem Punkt zu übertreffen: ihm wachsen Flügel. Für diesen Frevel wird der Vampir hart bestraft. Wutentbrannt läßt der Ober-Blutsauger seinen getreuen Vasallen in den See der Toten werfen. Während Raziel dem Abgrund entgegenstürzt und das Wasser wie Säure das Fleisch von seinen Knochen ätzt, durchlebt er scheinbar nie enden wollende Höllenqualen. Nach einer Ewigkeit verschwindet jedoch der Schmerz und er kommt langsam wieder zur Besinnung. Eine höhere Macht, bekannt als „der Ältere" (Cthulhu läßt grüßen!), hat ihn vor der vollständigen Auflösung bewahrt. Seit Raziels Hinrichtung hat sich das Land stark verändert, der Gestank der Verwesung hängt in der Luft und Naturkatastrophen erschüttern die von Zerfall gezeichnete Welt. Das empfindliche Gleichgewicht wurde zerstört und das einst prachtvolle Reich droht zusammenzubrechen. Raziel wurde von dem Älteren auserwählt, um Nosgoths Untergang zu verhindern. Als sein Werkzeug durchstreift er fortan das Terrain, um seine fünf Geschwister – die Anführer der Clans – und seinen Erzfeind Kain zu vernichten. Durch seine Auferstehung in der spektralen Ebene hat sich der Untote allerdings verändert. Statt Blutdurst verspürt der Racheengel jetzt einen Heißhunger auf Seelen, die er verschlingen muß, um bei Kräften zu bleiben. Sobald er seine Lebensenergie wieder vollständig hergestellt hat, kann er an bestimmten Stellen ins Reich der Lebenden hinüberwechseln und die Suche nach seinen Brüdern sowie Kain aufnehmen. Um seine Manifestation in der körperlichen Dimension aufrecht zu erhalten, ist er jedoch gezwungen, ständig Seelennahrung zu sich zu nehmen, ansonsten wird er wieder in die Geisterwelt zurückkatapultiert. In die spektrale Sphäre kann Raziel dagegen jederzeit zurück-



Merke: Vampire hassen Feuer!

Of Kain: Reaver

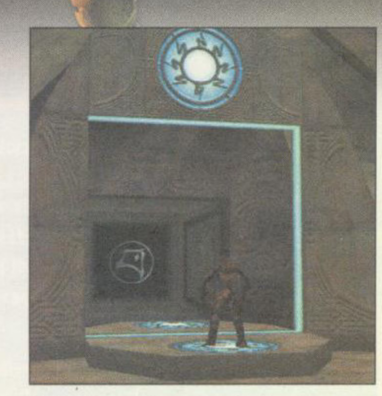
kehren. Da dieser Ort einem verzerrten Abbild der Realität entspricht, gelingt es ihm unter Umständen, dort seinen Weg fortzusetzen, falls er in der matriellen Welt einmal in einer Sackgasse landet. Allerdings ist es dem Ex-Vampir nicht möglich, in dieser Region Türen zu öffnen, Objekte zu manipulieren oder gar Gegenstände aufzuheben und mitzunehmen. Um solche Aktionen ausführen zu können, muß er wieder in der Wirklichkeit Gestalt annehmen.
Während seiner Wanderung durch Nosgoth trifft der Todesbote auch auf die unterschiedlichsten Widersacher. Neben ein paar schwächlichen Menschen macht vor allem die Brut seiner Brüder das Land unsicher. Um dieses jämmerliche Gezücht auszurotten und sich ihre Seelen einzuverleiben, stehen dem Rächer verschiedene Methoden zur Verfügung.
Wirft er diese Kreaturen – nachdem er sie mit seinen Klauen bewußtlos geschlagen hat – ins Wasser oder auf Pfähle, lösen sie sich auf. Lockt er seine Feinde dagegen ins Licht, verbrennen sie auf der Stelle. Der Wiedergänger kann sich auch mit diversen Gegenständen seine Gegner vom Leib halten. Aus der Verankerung gerissene Lanzen oder Hellebarden sind vortrefflich dazu geeignet, um attackierende Biester zu verdreschen und anschließend aufzuspießen. Vasen und kleinere Felsbrocken erfüllen außerdem als Wurfgeschosse ihren Zweck, und mit lichtspendenden Fackeln kann der Abschaum in Brand gesteckt werden. Weitere Verteidigungsmöglichkeiten in Form von verschiedenen Zauberkräften erhaltet Ihr, wenn Ihr in speziellen Altar-Räumen das jeweilige Rätsel löst. Mit Hilfe dieser Spells – „Glyphen“ genannt – zerlegt Ihr dann zum Beispiel Vampire durch Schallwellen in ihre Einzelteile, blendet sie vorübergehend mit einem Sonnenstrahl, schleudert Angreifer fort oder beschwört ein Erdeben herauf, das alle Unholde in dessen Wirkungsbereich betäubt. Die Anwendung dieser Zauber setzt allerdings eine unterschiedliche Menge an Glyph-Energie voraus. Diese im ganzen Reich verstreute Ressource läßt sich mittels Berührung einsammeln.
Im fortgeschritteneren Spielverlauf ergattert Raziel ferner den Soul Reaver, Kains mächtig-magisches Schwert. Diese sagenumwobene Klinge ist die einzige Waffe, die der Held wider Willen sowohl in der materiellen als auch in der spektralen Ebene mit sich führen kann. Gelingt es Euch gar, die Feuerschmiede zu finden, könnt Ihr das Schwert mit dem Element Feuer taufen und dadurch dessen Zerstörungspotential noch vergrößern.



Um einige Puzzles zu lösen, muß Raziel Steinblöcke verschieben



Dieses Monster ist nicht etwa die Alien-Queen, sondern Raziels Bruder Zephon



Mit den Warp-Portalen kann sich der Rächer blitzschnell zu anderen Schauplätzen teleportieren



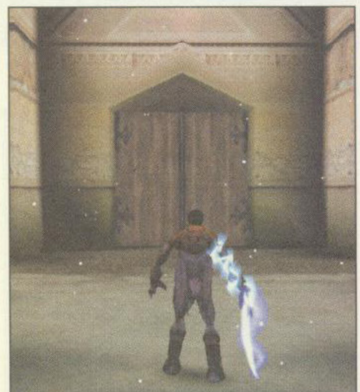
Wenn Raziel mit dem Soul Reaver zusticht, hat der Gegner nichts mehr zu lachen



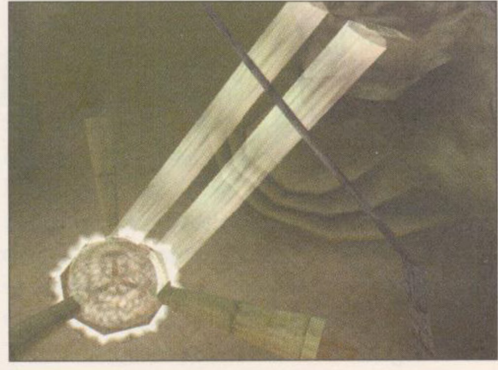
Hat Raziel – oftmals durch eine bestimmte Vorgehensweise – einen seiner Brüder im Zweikampf besiegt, so erlangt er in „Highlander"-Manier die besonderen Kräfte des verstorbenen Kontrahenten. Dadurch kann der Seelenräuber auf der spektralen Ebene Hindernisse wie Zäune, Tore und Gitter passieren, an Wänden hochklettern, telekinetische Geschosse abfeuern oder in der körperlichen Welt durch Gewässer schwimmen (normalerweise fügt die Berührung mit Wasser Raziel nämlich Schaden zu – eine Schwäche, die ihm noch aus seinem Vampir-Dasein anhaftet). Aufgrund dieser neu erworbenen Fähigkeiten seid Ihr dann in der Lage, zuvor unerreichbare Gebiete zu erkunden. Damit sich der Todesbote während seiner Streifzüge durch verfallene Kathedralen, Friedhöfe, Mausoleen, Höhlen, Dörfer und entvölkerte Landstriche allerdings keine Blasen läuft, befinden sich überall in Nosgoth sogenannte Warp-Portale, die es ihm ermöglichen, sich an wichtige Schauplätze zu teleportieren. Um diese bequeme Reisemöglichkeit zu nutzen, muß er die Tore aber erstmal aktivieren, wobei er auch dann nur Orte aufsuchen kann, an denen er diese Vorrichtungen ebenfalls in Betrieb genommen hat. Zusammen mit „Shadow Man" ist „Legacy Of Kain: Soul Reaver" nicht nur wegen seiner Thematik derzeit einer der unheimlichsten Vertreter der Action-Adventure-Zunft. Das Leveldesign wirkt durch die dynamischen Lichtquellen noch stimmiger, und das Ableben der Gegner wurde visuell effektvoll in Szene gesetzt. Von der düsteren Atmosphäre in seinen Bann gezogen, stören gelegentlich auftretende Clipping-Fehler ebensowenig wie die Tatsache, daß die Umgebung ab einer gewissen Entfernung in einem undurchdringlichen Nebel verschwindet. Musikalisch wird das Geschehen von unheilschwangeren Klängen untermalt und glücklicherweise hat Eidos dem Titel eine akzeptable deutsche Synchronisation spendiert, die nicht das intensive Spielerlebnis zerstört. In Verbindung mit der adäquaten Präsentation kann die Mixtur aus Monstermetzelei und Puzzle- sowie Geschicklichkeitselementen somit manchem Nachtschattengewächs den Schlaf rauben. *cis*



Endlich kann Wasser Raziel keinen Schaden mehr zufügen



Bruder Dumah hat sich mit seiner Brut in einem verlassenen Dorf versteckt



In einem Altar-Raum erhält Raziel einen weiteren Glyph-Zauber

Name: Legacy Of Kain: Soul Reaver
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Crystal Dynamics/Eidos
Schwierigkeit: mittel
Preis: zirka 90 Mark
Steuerung: Tastatur, Gamepad, Joystick
Spiel: Deutsch
Anleitung: Deutsch
Multiplayer: –

Minimum: PII233, 32 MB RAM, 4x CD,
Empfohlen: PII300, 64 MB RAM, 8x CD, D3D-kompatible Beschleunigerkarte



SPIELSPASS

SOLO	MULTI
85%	–%

GRAFIK	81%
SOUND	73%
SPIELTIEFE	63%

SUPER

Chris Peller

Zugegeben: Ich liebe Vampire und schon allein deswegen hat „Legacy Of Kain: Soul Reaver" bei mir einen Stein im Brett. Aber auch ansonsten ist die PC-Umsetzung des Playstation-Hits – im wahrsten Sinne des Wortes – alles andere als blutleer. Das Aufspießen der Gegner wurde jedenfalls prächtig in Szene gesetzt. Die Grafik ist ohnehin stimmig, auch wenn die ziemlich ärgerlichen Clipping-Fehler und der starke Nebel im Hintergrund doch ein wenig den positiven Eindruck trüben. Die Steuerung geht ebenfalls in Ordnung, und sollte man einmal mit einem ungünstigen Blickwinkel konfrontiert werden, so läßt sich die Kameraposition problemlos beliebig verändern. Ziemlich ansprechend sind außerdem die vielen netten Rätseleinlagen, die eine willkommene Abwechslung bei der ständigen Schlachterei sind und das Gameplay wohltuend aufwerten. Natürlich verblaßt auch „Soul Reaver" gegen das derzeitige Düster-Highlight „Shadow Man", garantiert aber immer noch enormen Spielspaß.

Sinistar: Beware,

Die Neuauflage eines Arcade-Oldies bietet Grafik-Overkill pur



Im ersten Bonuslevel gilt es Minenkolonien zu beschützen



Einer der mächtigeren Gegner



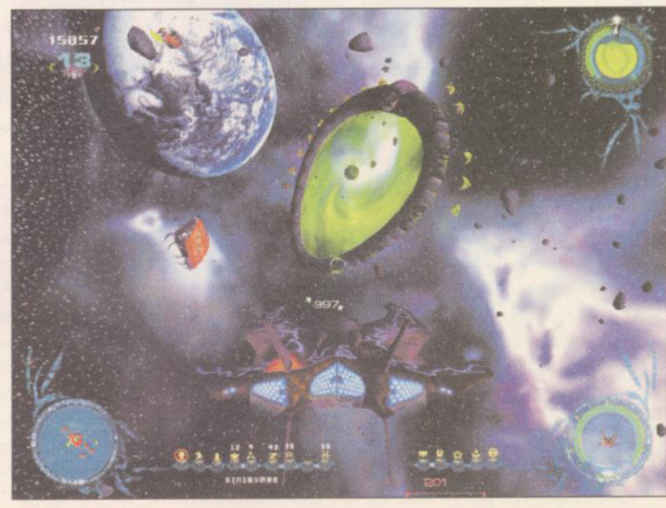




Farbenpracht: Egal, ob ein Gegner explodiert, oder ob wir Kristalle bergen – optisch bekommt der Spieler was geboten

Bislang war die amerikanische Company THQ überwiegend im Konsolen-Bereich umtriebig, das PC-Spielegenre wurde eher stiefmütterlich behandelt. Mit „Sinistar: Unleashed" erhofft man sich nun den großen Durchbruch und beauftragte im Zuge des 80er-Jahre-Revivals das Entwicklerstudio GameFX, das Spielprinzip eines Arcade-Oldies (siehe Kasten) zu reanimieren. Ballern in Edel-Optik ist also angesagt.

Und wieder droht Gefahr aus den Tiefen des Alls: Eine böse Macht breitet sich in der Galaxie aus und trifft Vorbereitungen, um in unser Universum einzufallen und sämtliches Leben auszulöschen. Mit Hilfe der ultimativen bio-mechanischen Waffe, dem Sinistar, wollen die Außerirdischen diesen finsteren Plan in die Tat umsetzen. Der Spieler übernimmt dabei die Kontrolle über ein ausbaufähiges Raumschiff und dringt in das Sinistar-Universum ein, um dem Übel die Stirn zu bieten. In den meisten der insgesamt 24 Level seid Ihr dann wahlweise in der Third-Person- oder Ego-Perspektive damit beschäftigt, die Ankuft des Sinistar zu verhindern. Die Aliens versuchen mit Hilfe der Kristalle, die durch die Zerstörung von herumtreibenden Asteroiden gewonnen werden, ein Sprungtor mit Energie aufzuladen. Gelingt dieses Vorhaben, materialisiert sich der durch den Hyperspace reisende Sinestar und Ihr müßt diesem monströsen Etwas durch den Einsatz von Sinibomben den Garaus machen. Dieses Duell könnt Ihr verhindern, indem Ihr das Tor noch vor der Fertigstellung zerstört (als Belohung für diese Tat erhaltet Ihr gar ein Extraleben!). Dazu müßt Ihr dieses Gebilde mit Sinibomben beschießen, um dessen Energie zu schwächen. Dies ist jedoch leichter gesagt als getan, denn während sich Arbeitersklaven darum kümmern, Kristalle zu bergen und das Tor damit bestücken, attackieren Euch allerhand übelgelaunter Kontrahenten. Außerdem müßt Ihr nebenbei ebenfalls Kristalle mit einem Laser abbauen. Diese Ressource ist für Euch (über-) lebensnotwendig, dadurch ladet Ihr nicht nur nach Treffern die Energie Eures Schiffes wieder auf, sondern auch Eure sekundären Waffensysteme oder Special-Items. Neben dem Laser stehen Euch nämlich bis zu neun weitere Verteidigungswerkzeuge zur Verfügung. Abgesehen von den enorm wichtigen Sinibomben beharkt Ihr Widersacher mit Kurz- und Langstreckenraketen, einem Schneidelaser, Schockwellen, Blitz- und Photonenwerfer oder mit einem Sturmgeschütz. Durch den Einsatz von Gedankenkontrolle beeinflußt Ihr Gegner sogar dahingehend, daß sie fortan ihre eigene Sippe



Ist das Tor fertiggestellt, erscheint der Sinistar

Unleashed

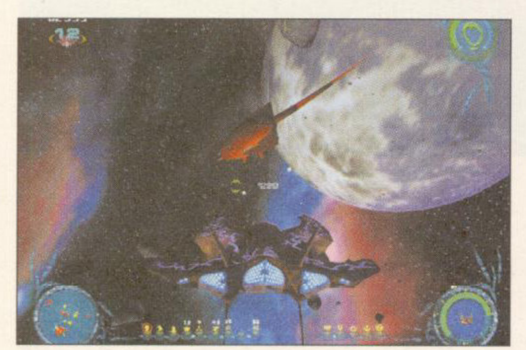
I Live!

attackieren (funktioniert allerdings nicht bei mächtigeren Feinden). Zusätzlich erleichtern spezielle Power-Ups, die wie die Waffensysteme durch den Beschuß von bestimmten Asteroiden oder Raumschiffen freigesetzt und aufgeklaubt werden, den Kampf gegen die sinistre Alienbrut. So könnt Ihr Items wie Gefechtstürme, Schutzschilde, Drohnen, Tarnmäntel oder vollständige Heilung einsammeln, in einem kleinen Inventar ablegen und bei Bedarf über die Funktionstasten aktivieren. Ergattert Ihr ein Schiff-Upgrade, vergrößert sich neben der Feuerkraft Eures Lasers auch der Platz in dem speziellen Inventar, so daß Euch in heiklen Situationen mehr hilfreiche Extras zur Verfügung stehen.



Die Verteidigung dieser Station muß zerstört werden

Habt Ihr in drei aufeinanderfolgenden Leveln den Sinistar bezwungen oder das Sprungtor zerstört, verschlägt es Euch in eine Bonus-Stage, in der es – als Ausgleich zu dem ansonsten immer gleichbleibenden Spielprinzip – verschiedene Missionen zu erfüllen gilt. Zum Beispiel müßt Ihr Minenkolonien vor den attackierenden Aliens beschützen, die Verteidigungsanlagen einer Raumstation eliminieren oder einen gegnerischen Schlachtkreuzer zerstören, bevor er das rettende Wurmloch erreicht.



Achtung! Feindkontakt!

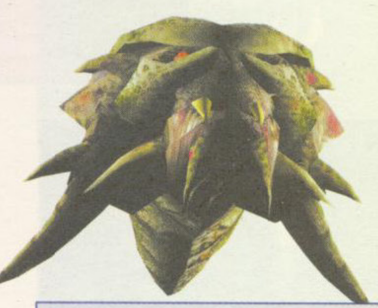
Visuell präsentiert sich die Ballerorgie auf höchstem Niveau. Farbenfrohe Explosionen, gekoppelt mit Lens-Flare-Effekten, begleiten das Ableben eines Gegners, wobei Teile des Wracks dann noch gemächlich durchs All treiben. Außerdem erhellen die von Euch abgefeuerten Lasersalven die Oberflächen der feindlichen Raumschiffe, bei Treffern splittern feine Partikel von deren Hüllen ab und gelegentlich fliegen Funken. Um die grafische Opulenz auch in höheren Auflösungen ruckelfrei zu genießen, kann es aber nicht schaden, eine extrem hochgetaktete CPU (z.B. einen PentiumIII 500) zu besitzen. Akustisch untermalt Techno-Sound das adrenalintreibende Arcade-Gameplay, und natürlich fehlen auch die markanten Kommentare des Sinistars, die schon dem Original seinen gewissen kultigen Status verliehen, nicht. *cis*

Minimum:P233 MMX, 32 MB RAM, 4x CD, ca. 120 MB HDD, D3D-kompatible 3D-Beschleunigerkarte
Empfohlen: PII400, 64 MB RAM, 12x CD, Grafikkarte mit TNT2- oder Voodoo3-Chipsatz

Das Original

Anno 1983 vom Automatenhersteller Williams veröffentlicht, kam bei „Sinistar" erstmals digitalisierte Sprachausgabe zum Einsatz. So schüchterte der Bösewicht Sinistar den Zocker mit Sätzen wie „Beware, I Live!" oder „Run, Coward!" ein, nicht zu vergessen der markerschütternde Schrei, falls man den Unhold zerstören konnte. Trotz dieser technischen Innovation schreckte der mörderisch hohe Schwierigkeitsgrad jedoch einen Großteil der Spieler ab.





Name	**Sinistar: Unleashed**
Genre	Action
Hersteller	GameFX/THQ
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	90 Mark
Steuerung	Tastatur, Maus, Gamepad, Joystick
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	nein



GUT

Für ein simples Arcade-Game schlägt sich „Sinistar: Unleashed" wirklich tapfer. Besonders hinsichtlich der Präsentation haben sich die Entwickler von GameFX mächtig ins Zeug gelegt, Grafikfetischisten kommen bei diesem visuellen Feuerwerk garantiert auf ihre Kosten. Letztendlich ballert man sich - nur um sich an der erstklassigen Optik sattsehen zu können – immer wieder einmal gerne durch die unterschiedlichen Regionen des Weltraums. Auch wenn – oder gerade weil – das Spielprinzip nicht gerade einen hohen Intelligenzquotienten voraussetzt, bietet sich der Titel für kurzweiligen, sinnentleerten Zeitvertreib an. Immerhin steigt der Schwierigkeitsgrad gemächlich an, so daß die höheren Level selbst im leichtesten Modus schon eine ernstzunehmende Herausforderung darstellen. Wer also geradlinig gestrickten Shooterspaß ohne Tiefgang zu schätzen weiß und auch noch einen dementsprechend hochgezüchteten Rechner sein Eigen nennt, der wird mit diesem Titel sicherlich eine Menge Spaß haben.

Chris Peller

SPIELSPASS

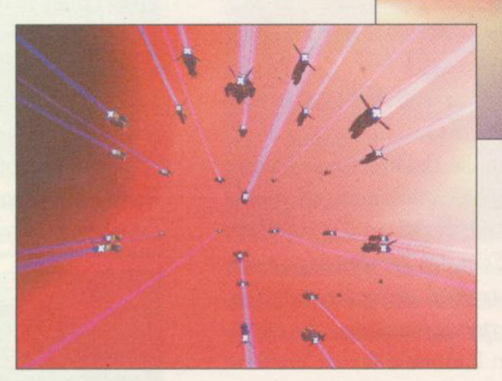
SOLO	MULTI
75%	–%

GRAFIK	85%
SOUND	80%
SPIELTIEFE	20%

Home

Sci-Fi-Kino für

Die langerwartete Spacestrategie verläßt endlich den Hyperraum und materialisiert sich auf unseren Bildschirmen: Feuer!



Raumjäger auf Patrouille. Lästiger als tausend Moskitos.

Ruhmreiche Raumschlachten vor intergalaktischen Gewitterwolken: Homeworld

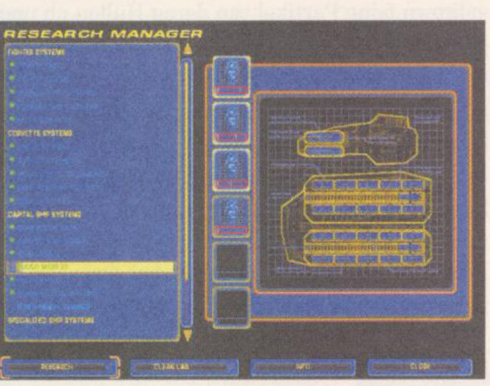
Die Story dürfte bekannt sein: Ein kleiner Planet kreist verträumt irgendwo am Rande der Galaxis. Satelliten entdecken beim Kartographieren entlegener Wüsten ein antikes, riesiges Raumschiff. Eine eilig dorthin entsandte Expedition findet im Innern eine gravierte Tafel, die so etwas wie eine Karte der Galaxis darstellt. Nach langem Entziffern wird klar, daß sie den Weg zur vergessenen Heimatwelt weist. Das ändert natürlich alles, und sofort wird die Technologie des Hyperraumschiffs erkundet. Nach gerade mal 60 Jahren Bauzeit ist das Mutterschiff fertig, das die galaktischen Entfernungen überbrücken kann. Aber schon auf dem allerersten Testflug kommt es zu folgenschweren Zwischenfällen... aber das sollt Ihr selbst erleben.

Der Weltraum

Was ist denn das Besondere an Homeworld? Strategiespiele mit netten Hintergrundgeschichten und ansehnlicher Grafik sind heutzutage nicht gerade selten. Auf den ersten Blick ist es natürlich die Grafik. So etwas hat es bei Strategien noch nicht gegeben. Farbenprächtige interstellare Nebelschleier und glitzernde Sterne kennt man bislang nur von Space-Shootern wie Wing Commander. Die Schiffe selbst sind ein Augenschmaus, detailreich und phantasievoll designt könnten sie von Comic-Größen wie Jean Giraud oder Enki Bilal stammen. Ihr werdet selbst schnell feststellen, daß das Drehen und Zoomen um ein beliebiges Schiff fast so viel Spaß



Der Ressourcencontroller kann seine Geleitjäger auch betanken



Zuerst wird erforscht...

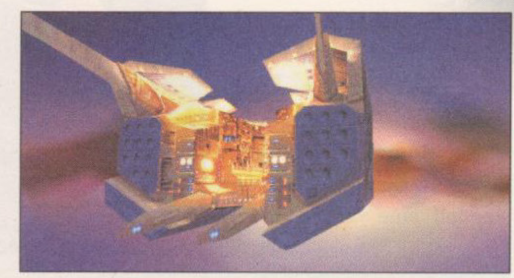


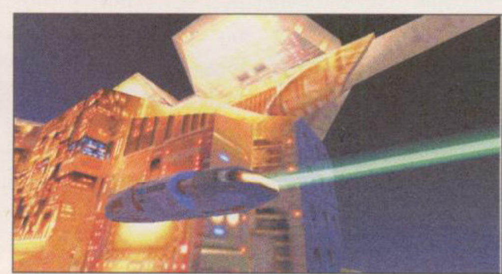


...dann gebaut

world Strategen

macht wie die Raumschlachten selbst. Durch Anklicken und Drücken der Taste „F“ könnt Ihr jedes Eurer Raumgefährte zum Kameramittelpunkt machen. Ein Schwenk um den neuerbauten schweren Kreuzer oder eine Verfolgerkamerafahrt mit einer Gruppe angreifender Jäger läßt das Herz jedes Sci-Fi-Fans höher schlagen. Aber die Optik allein macht's noch nicht aus. Strategien im Weltall beschränkten sich bislang immer auf eine künstliche Ebene – Gefechte blieben also auf zwei Dimensionen begrenzt. Hier setzt Relics Erstlingswerk Maßstäbe. Was schon Star Wars – Rebellion versuchte, nämlich eine echte 3D-Raumschlacht zu simulieren, gelingt der Homeworld-Engine erstmals vollständig. Nach kurzer Eingewöhnung lernt auch der unerfahrene Spieler die Kamera und damit die Übersicht über das hochexplosive Geschehen virtuos zu beherrschen. Auch die Fernnavigation auf dem Radarscreen (hier Sensor genannt) klappt erfreulich schnell: Bei gedrückter Shift-Taste könnt Ihr zusätzlich zur Entfernung auch die senkrechte Abweichung zur aktuellen Bezugsebene wählen. So ist es möglich, mühelos entfernte Rohstoffquellen zu erschließen oder eine feindliche Flotte mit einem Jägergeschwader zu umgehen.





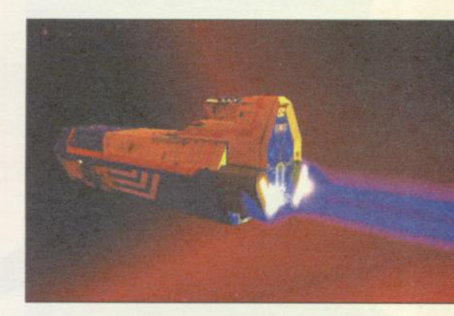
Zuerst bedrohlich, dann willkommene Handelspartner: die Bentusi



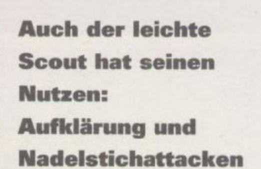
Ionenkanonen, die effektivste Waffe gegen große Schiffe



Auch der leichte Scout hat seinen Nutzen: Aufklärung und Nadelstichattacken



Auf dem Weg zum nächsten Asteroiden: der Sammler



Die Schiffe

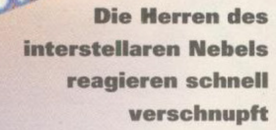
Hier haben sich die Entwickler tatsächlich eigene Gedanken gemacht. Richtig, wir alle erwarten von einem solchen Spiel neben zivilen Hilfsfahrzeugen nicht nur eine feine Auswahl flinker Jäger, sondern auch ein üppiges Bouquet beeindruckender Schlachtschiffe. Analog teilt Homeworld die Raumfahrzeuge in Kampfeinheiten (strike craft), Großkampfschiffe (capital ships) und unbewaffnete Einheiten – sie alle dienen der Unterstützung des gigantischen Mutterschiffs, das auch zur Herstellung und Versorgung der Schif-



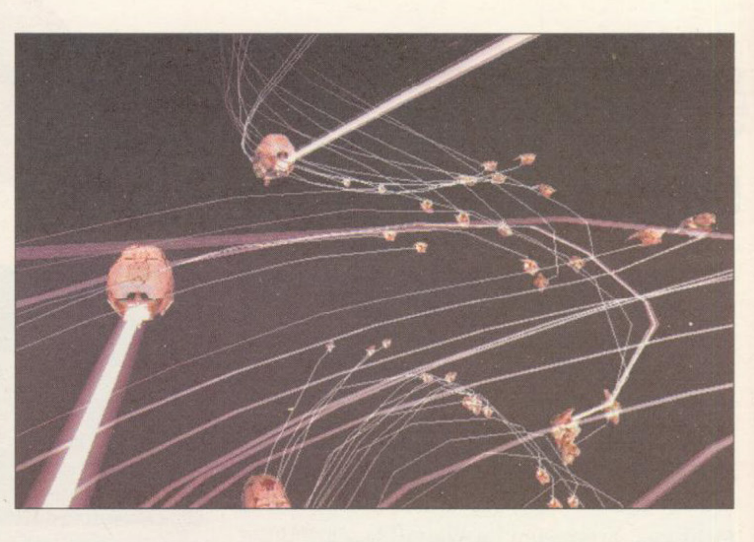
Richtungsänderungen erzeugen mitunter hübsche Muster am Firmament

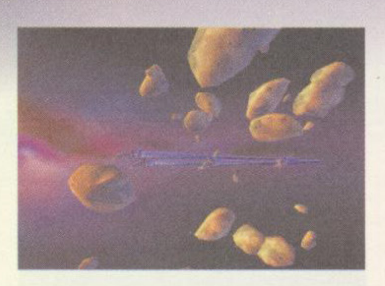


So eine Fregatte weiß sich bemerkbar zu machen

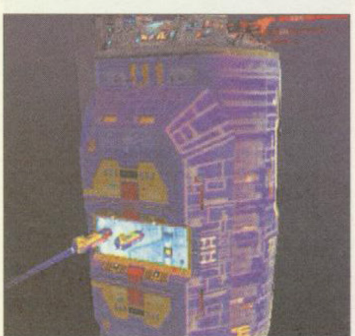


Die Herren des interstellaren Nebels reagieren schnell verschnupft



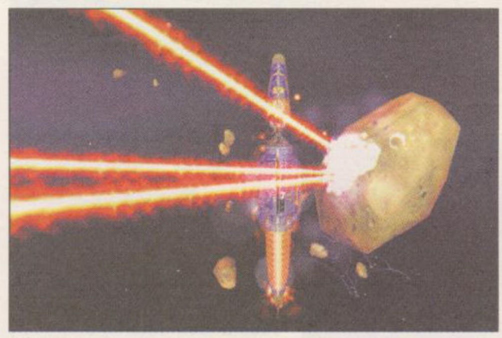


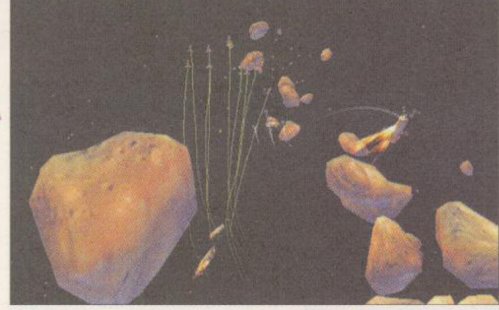
fe dient. Zur Grundausstattung jeder Mission wie auch jedes Multiplayergefechts zählen der leichte Jäger (scout), der waffenlose Ressourcensammler, der Asteroiden in Baumaterial verwandelt, eine Spähsonde für einmaligen Gebrauch (probe) und das Forschungsschiff, in dem weitere Technologien erkundet werden. Ihr werdet zunächst ein verbessertes Triebwerk und größere Hüllen für Jäger erforschen, dann stehen nach und nach der schwere



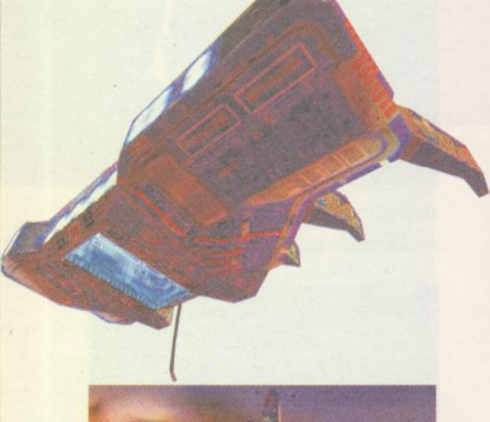


Das Andocken vor dem Hyperraumsprung geschieht automatisch



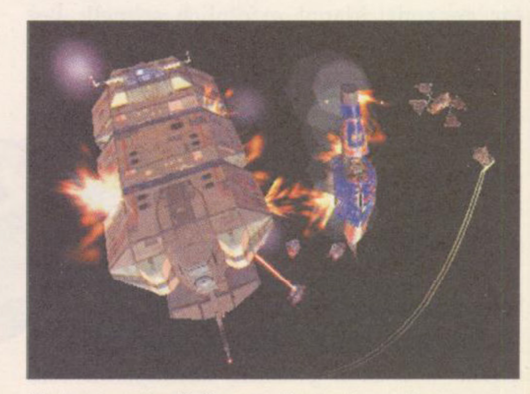


Eine der unterhaltsamsten Missionen: Schieß Dir den Weg durch den Asteroidengürtel frei

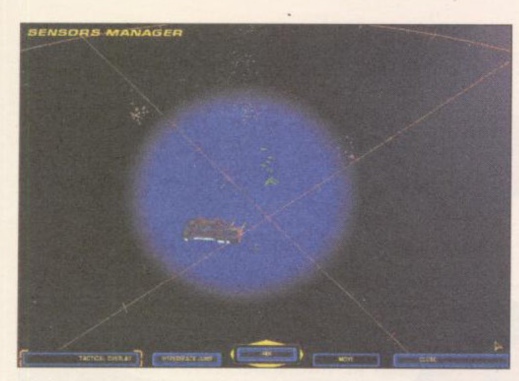




Jäger (Interceptor) und eine Reihe von Angriffs- und Verteidigungseinheiten (z.B. Plasmabomber) zur Verfügung. Mit dem Erwerb der Corvettentechnologie könnt Ihr stärkere Units in der leichten Kategorie bauen, die vor allem gegen Jäger mit ihren mehrfachen Geschütztürmen massive Wirkung erzielen. Ein Sonderfall ist die Bergungskorvette (salvage corvette), mit ihrer Hilfe könnt Ihr sogar feindliche Schiffe „stehlen" und für eigene Zwecke nutzbar machen. Allen leichten Einheiten ist gemeinsam, daß sie keinen selbstgenügsamen Reaktor, sondern nur einen begrenzten Treibstoffvorrat besitzen, so daß sie von Zeit zu Zeit andocken müssen, um diesen zu ergänzen. Dazu dienen Mutterschiff, Versorgungsfregatten, Träger oder auch die Ressourcensammler. Aber nur leichtes Gerät – das kann einen echten Raumadmiral nicht auf Dauer zufriedenstellen. Also erforschen wir Antrieb und Hüllen für Großkampfschiffe und produzieren die teuren, aber schlagkräftigen Fregatten, Ionenfregatten, Zerstörer, Raketenzerstörer, Träger oder schweren Kreuzer. Das Gros Eurer Flotte bildet die Allzweck-Nervensäge, der Interceptor. Er ist für Verteidigung und Angriff gut geeignet. Korvetten, so stellt sich nach einer Weile heraus, haben ihre Stärke in der Verteidigung. Vor allem die Mehrturmkorvette (multi turret corvette) weiß hierbei zu glänzen. Alle leichten Einheiten profitieren von der Anwesenheit einer Support Fregatte, die früher als der Träger zur Verfügung steht und darüber hinaus schnell und billig herzustellen ist. Angriffe werden vor allem von den Fregatten getragen, besonders Ionengeschütze fügen feindlichen Großkampfeinheiten tiefe Wunden zu. Die wirklich dicken Pötte, Zerstörer und Kreuzer, besitzen eine ungeheure Schlagkraft, müssen aber vor flinken Jägerangriffen geschützt werden. Der Träger kann nicht nur eine Unzahl leichter Units versorgen, sondern auch neue Raumeinheiten bis hin zur Fregatte herstellen, so daß er sich vorzüglich zum Errichten einer zweiten Flotte in einer entlegenen, ressourcenreichen

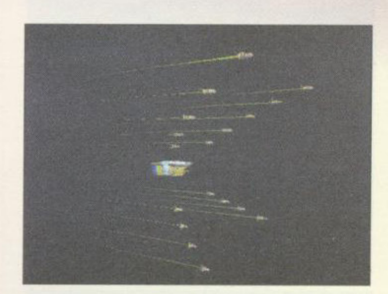


Flammendes Inferno, irgendwo dort draußen



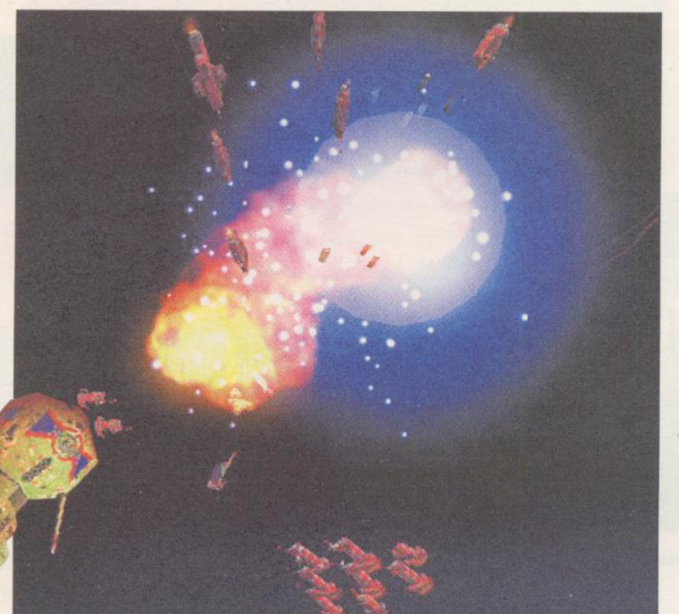
Auf dem Radarschirm koordiniert Ihr Flottenbewegungen und Rohstoffabbau

dessen paßt der Computer die Stärke der virtuellen Opponenten der des Spielers an. Das bedeutet im Klartext: Egal, wieviele Schiffe Ihr in die nächste Mission rettet, der Computer hat mehr. Das sorgt einerseits für eine gleichbleibend hohe Anforderung, andererseits werden dem Spieler so die kleinen Belohnungen vorenthalten. Die vielberedete KI hält sich eher in Grenzen, der Computer versucht's mit zahlenmäßiger Überlegenheit und verfügt darüber hinaus nur über wenige Verhaltensmuster. Sind die erstmal bekannt, läßt er sich übertölpeln – soweit man das mit einem materiell überlegenen Gegner machen kann. Im

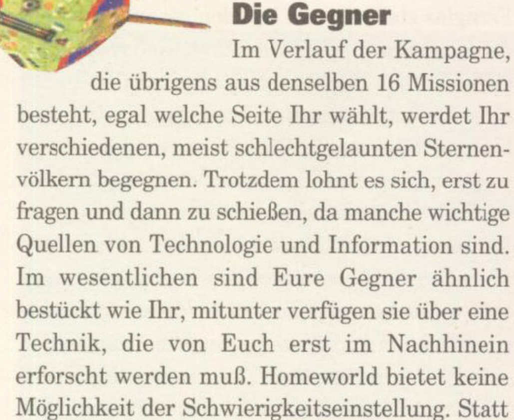


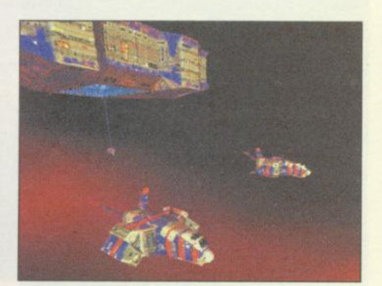
Jägergeschwader werden am besten von einer Support Fregatte begleitet

Gegend eignet. Das erschließt wiederum neue Taktiken... Eine zentrale Rolle in den Raumgefechten spielen Formationen, die sich mit Hilfe der Funktionstasten leicht zuweisen lassen. Eine Kampfgruppe bündelt so ihre Feuerkraft und erzielt bemerkenswerte Ergebnisse. Die Schiffe sind erfreulicherweise animiert, so könnt Ihr bei genauem Hinsehen die Geschütze beim Abfeuern zurückzucken sehen, ganz wie in den großen Tagen der maritimen Schlachten.



Der Erfolg einer langen, erbitterten Schlacht: Kein Gegner weit und breit





Von ihnen kann man nie genug haben: der Interceptor



Frisch vom Stapel gelaufen: der stolze Zerstörer

Die Gegner

Im Verlauf der Kampagne, die übrigens aus denselben 16 Missionen besteht, egal welche Seite Ihr wählt, werdet Ihr verschiedenen, meist schlechtgelaunten Sternenvölkern begegnen. Trotzdem lohnt es sich, erst zu fragen und dann zu schießen, da manche wichtige Quellen von Technologie und Information sind. Im wesentlichen sind Eure Gegner ähnlich bestückt wie Ihr, mitunter verfügen sie über eine Technik, die von Euch erst im Nachhinein erforscht werden muß. Homeworld bietet keine Möglichkeit der Schwierigkeitseinstellung. Statt

Skirmish-Mode, also im freien Spiel gegen Computergegner auf den Multiplayerkarten, macht das Programm bei genauem Hinsehen keine gute Figur, ein beherzter Spieler kann seinen virtuellen Widersacher durchaus in einer Stunde niederringen. Lustiger dagegen geht's im Multiplayerbetrieb gegen Freunde oder Fremde zu: Hier erstrahlt Homeworld im vollen Glanz und bietet exzellenten Spielspaß. *fe*

Minimum: P 300, 64 MB RAM, 350 MB HD, 4 x CD, 3D-Grafikkarte
Empfohlen: P 500, 128 MB RAM, 3D-Karte 16 MB

Name	Homeworld
Genre	Strategie
Hersteller	Relic/Sierra
Schwierigkeit	schwer
Preis	90 Mark
Steuerung	Maus, Tastatur
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	bis 8 IPX & TCP/IP

SUPER



Fritz Effenberger

Darauf hat die Welt gewartet! Endlich echte Weltraumschlachten, in echtem 3D, noch dazu mit einer ausgefeilten, leicht erlernbaren Steuerung! Homeworld setzt die Marksteine für alles, was an Weltraumstrategie in nächster Zeit erscheinen wird. Meine Begeisterung wird nur ganz leicht gedämpft von den kleinen Problemen, die das Game an sich hat: Es ist ein echter Hardwarefresser (ich empfehle allen Ernstes einen 500er mit Voodoo3 oder TNT2), die Gegner sind nicht wirklich intelligent und die (einzelne) Kampagne ist mit nur 16 Missionen nicht sehr üppig ausgefallen. Die automatische Schwierigkeitssteuerung im Soloplayermodus, die Eure Gegner entsprechend Euren Fähigkeiten und Erfolgen ausrüstet, führt dazu, daß, egal wie Ihr Euch anstellt, das Spiel einen teilweise höllischen Schwierigkeitsgrad aufweist. Hier sehe ich noch Raum für Verbesserungen, zum Beispiel in Form eines Add-Ons. Im Multimode geht es schon mehr zur Sache. Trotz alledem: Wer Sci-Fi mag, muß Homeworld haben!

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
86%	88%

GRAFIK	86%
SOUND	80%
SPIELTIEFE	65%



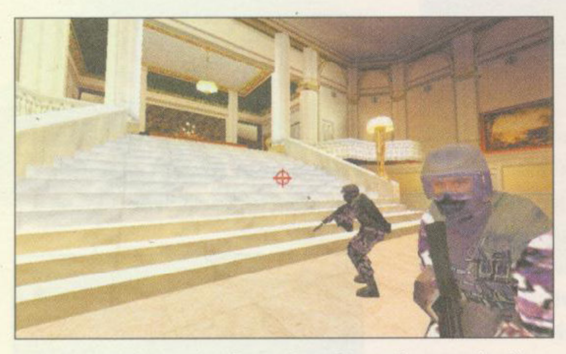
Tom Clancy's Rogue

Neue Einblicke in den Alltag einer Anti-Terror-Einheit



Unsere Truppe stürmt das Gemäuer

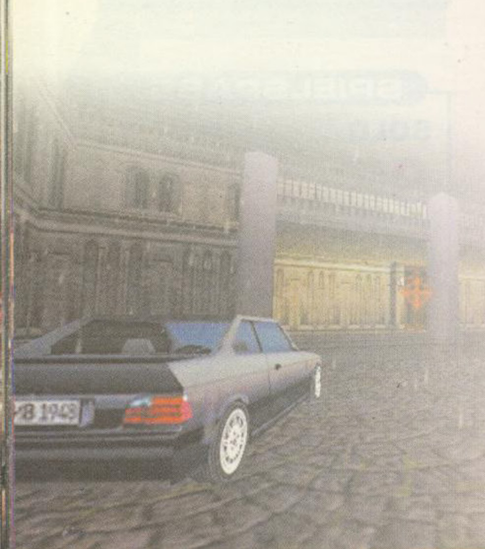

Jeden Moment können die Flugzeugentführer eine weitere Geisel erschießen


Das Opernhaus in Prag ist einer der optisch beeindruckendsten Einsatzorte

Die von Bestsellerautor Tom Clancy ersonnene Anti-Terror-Truppe Rainbow ist wieder im Einsatz. Nachdem die in naher Zukunft weltweit operierende Spezialeinheit vor einem Jahr ihre ersten virtuellen Missionen erfolgreich absolviert hat, präsentiert Red Storm Entertainment den taktisch veranlagten PC-Spielern nun mit „Rogue Spear" die Fortsetzung. 18 aufeinanderfolgende Einsätze müssen diesmal in der Single-Player-Kampagne erfüllt werden. Als Schauplätze dienen unter anderem ein Fernsehsender in London, das Metropolitan Museum Of Art in New York, eine Boing 747, das Opernhaus in Prag, eine zerbombte Stadt im Kosovo und ein Atomkraftwerk in der Ukraine. Neben der Befreiung von Geiseln und dem „Neutralisieren" von Terroristen, Extremisten oder anderen Bütteln, müßt Ihr beispielsweise auch in der stark bewachten Datscha eines Gangsterbosses eine Überwachungskamera installieren und sein Telefon anzapfen, ohne dabei entdeckt zu werden. In einem anderen Fall gilt es, in einer verlassenen Radarstation in Sibirien Sprengsätze zu positionieren, um eine versteckte Produktionsstätte von Nuklearwaffen in die Luft zu jagen. Wie schon beim Vorgänger, erfolgt vor jeder Mission eine ausführliche Planungsphase. Hier wertet Ihr Informationen aus, stellt bis zu vier Einsatzteams zusammen, wählt die Ausrüstung wie Waffen, Uniformen sowie das weitere Equipment (verschiedene Arten von Munition, Handgranaten, Fernglas etc.) aus und legt den gesamten Ablauf der Operation anhand einer dreh- und zoombaren Gelände- bzw. Gebäudekarte fest. Falls Ihr für diesen zeitaufwendigen Prozeß keine Geduld aufbringen könnt, stellt Euch das Programm einen vorgefertigten Einsatzplan zur Verfügung und Ihr dürft gleich zur Praxis schreiten.

Im Action-Modus erhaltet Ihr dann die Kontrolle über den Anführer eines der Teams und müßt nun versuchen, das zuvor Geplante – meistens zusammen mit computergesteuerten Kameraden – in die Tat umzusetzen. Dazu bewegt Ihr Euren Schützling wahlweise in der Third-Person- oder in der Ego-Perspektive durch das Terrain, erteilt – falls erforderlich – den anderen Befehle und eleminiert böse Buben. Vorsicht ist dabei das oberste Gebot, denn schnell ist es geschehen, daß Euch ein Feind entdeckt und das Feuer eröffnet. Oftmals reichen ein bis zwei Treffer und Ihr segnet das Zeitliche.

Ist der Einsatz ein Erfolg, werden im Menü weitere Optionen für dieses Level freigeschaltet. Außer der Möglichkeit, die Mission beliebig oft zu wiederholen, bereichern zwei weitere Spiel-



Rainbow Six: Spear


In der Planungsphase legen wir die Ausrüstung von jedem Teammitglied fest

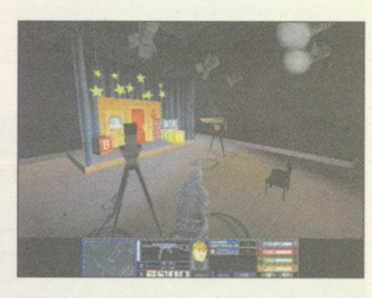
varianten das Gameplay: Im „Lone Wolf"-Modus müßt Ihr im Alleingang zum Zielgebiet gelangen, wobei sich 30 Terroristen in dem Szenario herumtreiben. „Terrorist Hunt" entspricht vom Prinzip her dem „Lone Wolf"-Feature, allerdings macht Ihr mit einer CPU-Squad auf die wahllos plazierten Bösewichter Jagd.
Die Anhänger von Multiplayer-Partien kommen bei „Rogue Spear" ebenfalls reichlich auf ihre Kosten. Ihr könnt nicht nur zusammen mit Freunden via lokalem Netzwerk oder Internet die Single-Player-Kampagne kooperativ bestreiten, sondern auch durch diverse andere Modi für hohe Telefonrechnungen und ausgelastete Standleitungen sorgen. Beim „Survival" kämpft beispielsweise jeder gegen jeden, wobei der letzte noch lebende Spieler das Match gewinnt. An Teamspiele à la „Team Fortress" wurde ebenfalls gedacht. So müßt Ihr die gegnerische Mannschaft davon abhalten, Eure Basis zu infiltrieren oder schnellstmöglich Euren Stützpunkt erreichen, um eine Bombe zu entschärfen.
Gegenüber dem ersten Teil glänzt „Rogue Spear" dank einer neuen Rendering-Engine mit einer deutlich aufpolierten Grafik. Das Leveldesign zeichnet sich durch detaillierte Texturen aus, und auch die Polygoncharakter wirken sehr realistisch. Ihr Brustkorb hebt und senkt sich, als würden sie Luft holen (bei frostigen Temperaturen kondensiert sogar ihr Atem), sie zwinkern und beginnen zu humpeln, wenn man ihnen ins Bein geschossen hat. Wettereffekte, Einschußlöcher und Fußspuren im Schnee runden die optische Präsentation ab. Der Hang zum Realismus setzt sich auch bei den erstklassigen Soundeffekten wie den Umgebungs- oder Waffengeräuschen fort. Ebenso hörenswert ist die Musik, die in Form von Audio-Tracks auf den Datenträger gebrannt wurde. Außerdem haben die Entwickler die KI-Routinen soweit verfeinert, daß zum Beispiel Eure Kameraden jetzt artig zur Seite gehen, falls man an ihnen vorbei möchte. Dadurch kann es nicht mehr passieren, daß Euch der Rückweg versperrt wird, weil Eure Truppe in einem engen Durchgang stecken geblieben ist. *cis*

Minimum: PII266, 32 MB RAM, 4x CD, ca. 200 MB HDD
Empfohlen: PII350, 64 MB RAM, 8x CD, D3D-kompatible Beschleunigerkarte



Unser Team schleicht durch ein russisches Atomkraftwerk


Die Squad arbeitet sich vor


Wir sind nicht auf Sendung


Im Kosovo regnet es in Strömen

Name	Rogue Spear
Genre	Action-Taktik
Hersteller	Red Storm Entertainment/Take 2
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	90 Mark
Steuerung	Tastatur, Maus
Spiel	Englisch
Anleitung	Englisch
Multiplayer	bis 16; Modem, TCP/IP

SUPER


Chris Peller

Alle Achtung, da hat sich Red Storm Entertainment wirklich ins Zeug gelegt. Das „Rainbow Six"-Sequel weist gegenüber dem Vorgänger zahlreiche und ebenso sinnvolle Verbesserungen auf. Im Action-Modus kann man jetzt im Stil von „Dark Project" oder „System Shock 2" um die Ecke spähen, ohne gleich zwangsläufig von einem Gegner entdeckt zu werden. Die Grafik sieht auch viel detaillierter und insgesamt um einiges schicker aus. Außerdem hat sich die künstliche Intelligenz der computergesteuerten Freunde und Feinde ebenfalls gesteigert. Obwohl man den Schwierigkeitsgrad der Kampagne einstellen kann, sind die „Stealth"-Missionen, in denen man im Alleingang eine Wanze und eine Kamera an verschiedenen Orten plazieren und wieder ungesehen verschwinden muß, selbst im leichtesten Difficulty-Level eine ziemliche Herausforderung. Der Multiplayer-Modus ist obendrein eine wahre Bereicherung und animiert durch seine unterschiedlichen Spielmodi zu langen Online-Sessions.



Kicker

„Kurt" hat seine Schuldigkeit getan, es lebe der „Kicker"!

Comic-Stil in Computerspielen – das ist etwas, was in Deutschland meist nicht auf allzuviel Zustimmung stößt. Schon gar nicht, wenn es sich bei besagtem Spiel um einen seriösen Fußballmanager handelt. „Kurt", das eminente Erstlingswerk der Jungs von Heart-Line, machte diese Erfahrung im Frühjahr, und so setzten sich die Hersteller auf den Hosenboden und programmierten in Rekordzeit einen Nachfolger, der auf Comic-Einlagen verzichtet und seinen wohlklingenden Namen übrigens der Kooperation mit dem Kicker-Magazin verdankt.



Da muß sich der Bochumer Torwart aber strecken!

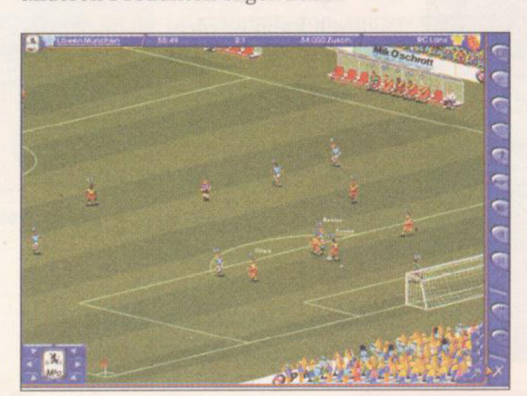


Unser Angriff rollt...

Freilich ist die Präsentation nicht der einzige Unterschied zum Vorgänger. So wurde z.B. die Handhabung überarbeitet, bis sie wirklich klar strukturiert und mit ungezählten sinnvollen Querlinks sehr bequem vonstatten geht. Bei einem spieltiefen Managerprogramm wie diesem sollte man zwar dennoch nicht glauben, daß man alle Optionen nach zehn Minuten im Griff hat, aber das Handling ist sinnvoll gegliedert. Hier hat sich jemand wirklich was dabei gedacht, und das ist mehr, als man von vielen anderen Produkten sagen kann.



...Schuß...



...doch die gegnerische Abwehr klärt...

Das Kernstück der ganzen Veranstaltung ist natürlich das Spiel selber. Dabei düsen die Kicker ganz nach ihren persönlichen Qualifikationen bzw. den vorher eingestellten Parametern über das Feld. Und dennoch bringen identische Einstellungen keine identischen Partien hervor – was daran liegt, daß der Spielverlauf in jedem Augenblick live berechnet wird! Die Zeit der vorgefertigten Spielszenen ist somit endgültig vorbei, und Konkurrenten wie der optisch schönere „Bundesliga 99" von E.A. werden aus zwei Gründen dennoch ausgestochen: Erstens läßt sich die Spiellänge hier vorher festlegen (und die Partie kann zudem noch auf einen Schnelldurchlauf reduziert werden), zweitens darf der Trainer über eine Art Steuerpult dem gerade am Leder befindlichen Ballkünstler Befehle zurufen und so, wenn auch nur mittelbar, direkten Einfluß auf das Geschehen nehmen. Was in dieser Form eine echte Neuigkeit im Genre ist.

Im übrigen kann der „Kicker" mit allem aufwarten, was einen Fußballmanager eben so ausmacht, und es stimmt dabei nicht nur die Quantität, sondern auch die Qualität: Werbung, Training, Transfermarkt, Jugendspieler, Spieltaktik, Stadionausbau, Geldmarkt und Aktien... Niemand wird hier Mangel leiden, und wem dieser oder jener Punkt keinen großen Spaß macht, der heuert sich eben einen Assistenten an, der die Aufgabe selbst dann akzeptabel erledigt, wenn er nicht unbedingt der Teuerste ist. Das gilt sogar für die Aufstellung selber, und am Beispiel eben dieser Aufstellung sei einmal



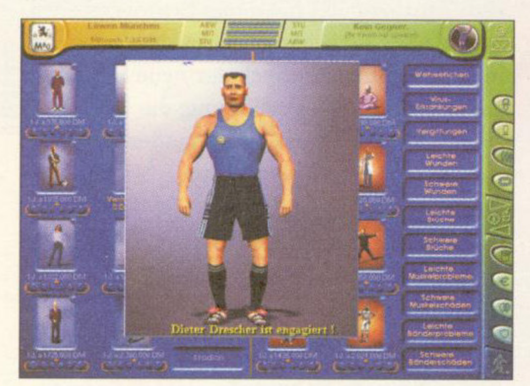
...und startet einen Konter

Cooler als die Bundesliga

kurz beleuchtet, wie tief das Programm wirklich geht, wenn man denn will.
Zunächst einmal stehen 12 vorgefertigte Konstellationen zur Wahl, die man ganz simpel im Drag & Drop-Verfahren abwandeln kann. Darüber hinaus hat jeder Spieler eine Art Lieblingspunkt, an dem er sich während des Matches gerne aufhält – was nicht heißt, daß man ihn dort auch unbedingt hinstellen muß. Drittens verfügt der Ballteter über eine Art Operationsgebiet, dessen Größe und Lage sich ändern lassen. Viertens zahlt es sich auf die Dauer aus, wenn man die Aufstellung nicht jedesmal komplett umschmeißt.
Fünftens kann man den Jungs noch individuelle Regeln auf den Weg geben: Sollen sie sich streng an ihr „Territorium" halten oder haben sie gewisse Freiheiten? Sollen sie früh oder spät attackieren? Lieber mit dem Ball laufen oder bei nächster Gelegenheit passen? Werden sie als mögliche Elfmeterschützen eingeteilt oder sind sie eher für Freistöße oder Ecken zuständig? Ganz zu schweigen natürlich von der allgemeinen Taktik (kurze bzw. lange Bälle, Abseitsfalle oder nicht, über die Flanken oder durch die Mitte etc.), die sich auch während der Partie bei gestopptem Spielverlauf variieren läßt.
Wegen der bei E.A. befindlichen Lizenzen sind Vereins- bzw. Spielernamen verständlicherweise leicht abgewandelt, was sich mit dem beigefügten Editor beheben läßt. Aber der Editor kann noch viel mehr, nämlich im Extremfall eine komplett neue Liga mit gänzlich anderen Regeln basteln. Na, dann legt mal los! *jn*



Bis zu vier Spiele können live beobachtet werden. Das „Zuruf-Pad" (in der Partie links oben) gibt es allerdings nur dort, wo man selber beteiligt ist.



Wir kaufen uns einen Trainer-Assistenten


Funktionaler Stadionausbau


Die Trainingslager: Viel kostet viel!



Ohne Werbeeinnahmen helfen alle Tore nix!

Minimum: P133, 32 MB RAM, 4x CD, 100 MB HD
Empfohlen: P200, 64 MB RAM

Name	Kicker
Genre	Fußballmanager
Hersteller	Heart-Line
Schwierigkeit	variabel
Preis	ca. 90 DM
Steuerung	Maus
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer	bis zu 4 Spieler Hotseat/LAN/Internet

SUPER


Joe Nettelbeck

Was mir beim „Kicker" am allerbesten gefällt, das sind die in Echtzeit berechneten Spielszenen. Obwohl, eigentlich sind es ja richtige, komplette Spiele, wenn auch natürlich um einen variablen Faktor verkürzt. Spiele, die wirklich Sinn machen und das wiedergeben, was man sich an Einstellungen vorher zurechtgefummelt hat. Spiele, die natürlich einen unterschiedlichen Verlauf nehmen und zu verschiedenen Resultaten führen, wenn man sie ausgehend von einem Savestand mehrmals ablaufen läßt. Wie im richtigen Leben!
Tatsächlich sehen diese Partien mit ihren intelligenten Winkelzügen und selbst ihren Patzern oft mehr nach Fußball aus als das, was die Nationalmannschaft manchmal so abliefert. Es ist einfach nichts so spannend wie die Frage, ob der Gegner noch den Ausgleich schafft, während er in der 90. Minute seelenruhig und unbedrängt vorwärtsstürmt – und dem Manager vor dem Monitor das Feuer aus den Augen schießt, weil er das Unheil kommen sieht und schier gar nichts dagegen tun kann...

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
87%	87%

GRAFIK	65%
SOUND	62%
SPIELTIEFE	75%

Civilization 2
Test of Time

Civilization 2, neueste Version. Nachschub für Fans der Aufbaustrategie.





Kreuzritter auf dem Weg zu den nördlichen Barbaren



Name	**Civilization – Test of time**
Genre	Strategie
Hersteller	Microprose/Hasbro
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	90 Mark
Steuerung	Maus/Tastatur
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	bis 7, alle Optionen

Die siebzehnte Auflage eines Klassikers, ein weiteres Add-On oder eine neue Version mit wesentlich verbesserten Features? Diese Frage stellen sich Civ-Fans natürlich als erstes, und sie ist in der Tat nicht leicht zu beantworten. Einerseits bringt Test of time wirkliche Neuerungen. Schön, daß die KI verbessert wurde. Wegfindung ist jetzt kein großes Problem mehr, und eigene wie gegnerische Einheiten verhalten sich nun „intelligenter". Die Grafik wurde komplett erneuert. Animierte Figuren ersetzen die einfachen Bitmap-Sprites, die bislang über die zufallsgenerierten Weltlandschaften rückten. Alles wirkt saftiger, runder, 3D-artiger.



Zivilisation mit mehr Animation



Neulich bei den Wikingern...

Doch das hat auch Nachteile – in meinem ersten Spiel verlor ich zwei Triremen, weil sie am Ende des Zuges zuweit vom Ufer weg standen und deswegen untergingen. Die neue Iso-Ansicht ist gewöhnungsbedürftig, und selbst der Computer hat damit Schwierigkeiten. So plaziert er manchmal Schiffe ganz relaxt auf einem Landquadrat. Auch der neue Stadtbildschirm verlangt Umgewöhnung; die Units sind erst mit einiger Übung voneinander zu unterscheiden. Im Ganzen wirkt die Ansicht etwas rauh und pixelig und bietet nicht mehr die Klarheit der letzten Versionen. Obwohl Ihr das alte Civ 2 im neuen Gewand spielen könnt, bieten erst die Szenarien den Extraspaß. So muß das Spiel nicht enden, wenn Ihr auf Alpha Centauri gelandet seid: Im Extended Mode dürft Ihr dort noch siedeln. Nehmt das Kolonistenraumschiff nach Lalande 21185, die neuartige SF-Welt. Elfen, Goblins, Stygier und andere Völkerschaften tummeln sich im Fantasy-Reich von Midgard. Allen neuen Szenarien ist gemeinsam, daß sie aus mehreren, untereinander verbundenen Ebenen bestehen. *fe*



Grauer Marmor: Das Baumenü

Minimum/Empfohlen: P 90, 16 MB RAM, 225 MB HD, 4 x CD, 1 MB SVGA-Grafik

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
78%	72%

GRAFIK	63%
SOUND	65%
SPIELTIEFE	86%



Fritz Effenberger

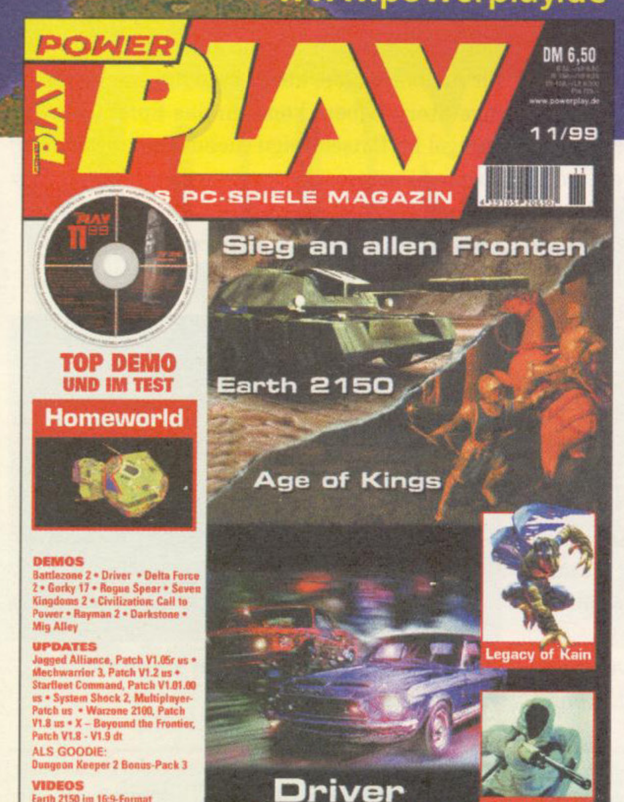
GUT

Dieses Spiel ist einfach nicht totzukriegen. Ich glaube, wenn Microprose so weitermacht und alle zwei Jahre wieder was Neues rund um das göttliche Spiel veröffentlicht, freue ich mich weiterhin jedesmal. Naja, das wird nicht wirklich passieren, Test of Time war wohl das letzte Kapitel des Civ-2-Evangeliums. Was uns in Zukunft erwartet, ist ein komplett neues Civ 3 aus dem Labor des komplett alten Teams. Bis dahin amüsiere ich mich gerne an der komplett neuen Grafik dieses Add-Ons (das ist es letztlich), auch wenn sie für eingefleischte Spieler etwas gewöhnungsbedürftig ist (Neulinge werden keine Probleme haben) und genieße die tatsächlich verbesserte KI in den neuen Szenarien, die teilweise weit vom urspünglichen abweichen, auch wenn sie die Konkurrenzprodukte Alpha Centauri und Call To Power an Kompexität und Spielspaß letztlich nicht ganz erreichen.

POWERPLAYER

hinterlassen Spuren!

www.powerplay.de



Keine Erfolgs-Strategie, kein Trick und kein Cheat bleibt ihnen verborgen! Denn Power Player sind mit ihrer Power Play immer auf dem neuesten Stand! Wo die anderen noch grübeln, stürzen sich Power Player schon auf das nächste Level. Als Dauer Power Player bist auch Du immer dabei - mit einer randvollen CD, die Dich jeden Monat mit aktuellsten Spiele-Demos und Tips&Tricks versorgt. Und der Preisvorteil von 15% ist auch nicht zu verachten!

Coupon einfach ausfüllen und ab damit an

Power Play, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München

oder per Fax an **089 / 20 02 81 22**

oder bestell doch einfach per E-Mail unter **future@csj.de**

Ich werde Dauer Power Player

Ja, ich will Power Play jeden Monat frei Haus - mit 15% Preisvorteil - für nur 5,50 DM statt 6,50 DM Einzelverkaufspreis! (Jahresabopreis 66,- DM; Studenten-Abo 57,60 DM) Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Ich wünsche folgende Zahlungsweise (wie angekreuzt):

❑ nach Erhalt der Rechnung ❑ bequem durch Bankeinzug

Kontonummer Bankleitzahl

Geldinstitut

Datum, 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Power Play, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

DPE9A

Datum, 2. Unterschrift Meine Telefonnummer

Ich erlaube Euch, mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen).

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kannst Du innerhalb von 10 Tagen bei Power Play, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Deiner Bestellung. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

10/99

Amerzone

Großer weißer Jäger im unwegsamen Regenwald – auf den Spuren sagenhafter Vögel

Hm, wie kommen wir denn an diesen beiden Hornochsen vorbei?



In der Amerzone gibt es wirklich kuriose Viecher...





Selbst Priester haben also rotes Blut...

Name	Amerzone
Genre	Adventure
Hersteller	Microids
Schwierigkeit	leicht, einzelne Stellen schwer
Preis	90 Mark
Steuerung	Maus und Tastatur
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	nein

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
65%	–%

GRAFIK	82%
SOUND	70%
SPIELTIEFE	50%

Monsieur Valembois lebt in der Bretagne und ist zwar uralt – aber ein Greis, der ein Geheimnis hütet. Denn vor Jahrzehnten als junger Mann war er Mitglied einer Expedition in das ur-waldige Herz eines fiktiven südamerikanischen Staates namens Amerzone. Dort stolperte er über einen versteckt lebenden Indianerstamm und die Legende der mystischen Weißen Vögel. Er mißbrauchte das Vertrauen der Eingeborenen, stahl das letzte Ei dieser Vögel und nahm es mit nach Europa...

Euer Part in dieser Sache ist der eines Journalisten, der den Alten besucht. Doch Valembois stirbt, während Ihr in seinem Haus seid, und seine umfangreichen Dokumente geben Auskunft über die hier verkürzt wiedergegebene Vorgeschichte. Ihr stöbert auf dem Anwesen herum und findet gut versteckt das Ei. Es ist nach all den Jahren immer noch Leben in ihm, und Ihr beschließt, den letzten Wunsch des Toten zu erfüllen und das Ei in seine Heimat zurückzubringen – mit Hilfe eines Hydroflots, eines bizarren Multifunktionsfahrzeuges, das Valembois bereits zu diesem Zweck ausgerüstet hatte.

Was nun folgt, ist ein klassisches Adventure, dessen Präsentation an „Myst" erinnert, wenngleich inzwischen natürlich nette Sachen wie stufenloses Drehen sowie Auf- und Niederschauen möglich sind. Handhabung und Steuerung gerieten wirklich sehr einfach, und daß es keine Musik gibt, fällt angesichts der wirklich grandiosen Umgebungsgeräusche kaum auf. Kein Fall für Actionfreunde, aber Leute die eine tiefgründige Story lieben, könnten das Spiel trotz der Mängel im Rätseldesign (siehe Meinungskasten) durchaus mögen. *jn*

Minimal P166, 32 MB RAM, 4x CD, 10 MB HD
Empfohlen PII 300, 64 MB RAM, 8x CD



Jungejunge, dem fehlt nur noch die Pickelhaube!

GEHT SO



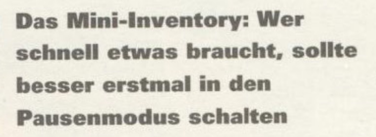
Joe Nettelbeck

Nach einem etwas bräsigen Start dreht dieses Adventure echt auf und entwickelt sich zu einer spannenden Wildnis-Story. Doch leider hält die Spannung nicht: Gerade, als ich mich ernsthaft mit dem Titel anzufreunden begann, mußten die Spieldesigner eine schier endlose und total nervige Sequenz einbauen, in der man sein Flugboot nach einer Motorpanne mit Wurfhaken und Seilwinde voranziehen muß – und das bedeutet, Bild für Bild nach der richtigen Stelle im Fluß oder an seinen Ufern abzuklicken (was ein mehr oder weniger zufälliger Prozeß ist), um so beim 50. Versuch vielleicht mal wieder eine Station weiterzukommen. Nee, beim besten Willen, so ein Krampf führt zur Abwertung! Und das ärgert mich fast mehr, als es die Hersteller ärgern wird, denn das Spiel verfügt über eine tolle Story und viel Atmosphäre. Das mußte man nun wirklich nicht durch Dilettantismus im Rätseldesign in die Mittelmäßigkeit zerren!


HOLT EUCH DEN NEUEN HAMMER!
AB 15. OKTOBER AM KIOSK!
CD
+HEFT=DM
8,90

Abomi
The Nemesis

Eine Welt im Griff der Seuche – nur wenige kämpfen noch gegen einen unmenschlichen Feind


Das Mini-Inventory: Wer schnell etwas braucht, sollte besser erstmal in den Pausenmodus schalten

Hin und wieder gibt es auch Ausflüge in ganz andere Weltgegenden

Innerhalb von 72 Stunden fegt die Seuche durch Amerika – und hinterläßt außer Bergen von Leichen nur drei Sorten Überlebende: Zum einen einige Immune, dann den ominösen „Kult", der allen Anhängern die Rettung verspricht, und schließlich die acht Mitglieder des Projekts Nemesis. Letztere sind genetisch veränderte Elite-Soldaten mit besonderen Fähigkeiten. Diese Acht werden in Tateinheit mit acht weiteren immunen Soldaten zur letzten Hoffnung der Menschheit... Ein jeweils vierköpfiges Team, das auf dem strategischen Hauptbildschirm zusammengestellt und ausgerüstet wird, startet in diesem Sinne zu Echtzeiteinsätzen, die im Grunde wie eine Mischung aus „Jagged Alliance 2" und „X-COM" anmuten. Ziel ist es, zunächst in der Ursprungsstadt des Kultes dafür zu sorgen, daß sich die gemeingefährlichen Götzdendiener nicht weiter ausbreiten können. Später stößt der Spieler auf eine gräßliche, hinter dem Kult stehende Macht: die Brut! Handelt es sich bei den Sektierern noch um gewöhnliche Menschen, so muß man sich die Angehörigen der Brut als mehr oder weniger gräßliche Aliens vorstellen.

Ausflüge in den Untergrund sowie in völlig andere Gegenden (Mittelamerika oder Sibirien) folgen, doch hat man zunächst genug mit ganz normalem Straßenkampf zu tun. Dabei geht es um durchaus unterschiedliche Einsätze: Neben reinen Hau-druff-und-Schluß-Aufträgen umfassen die aus unzähligen Variablen immer neu zusammengestellten Jobs auch das Plazieren von Beobachtungsinstrumenten, die Entführung von Brut-Monstern oder die Zerstörung bzw. Eroberung von Fabriken.

Ohne Forschung läuft hier gar nichts, allerdings funktioniert sie vollautomatisch: Sobald man beispielsweise eines der Viecher lebendig kapert, wird es seziert und die gewonnenen Erkenntnisse verdichten sich dann vielleicht nach einer Weile zu neuen Waffen. Und die benötigt man ebenso dringend wie man die Pausentaste und die speziellen Fähigkeiten der Nemesis-Agenten (Unsichtbarkeit, Tarnung, Schild etc.) wohlüberlegt einsetzen muß, denn „Abomination" gehört ganz ohne Zweifel zu den besonders schweren Spielen!

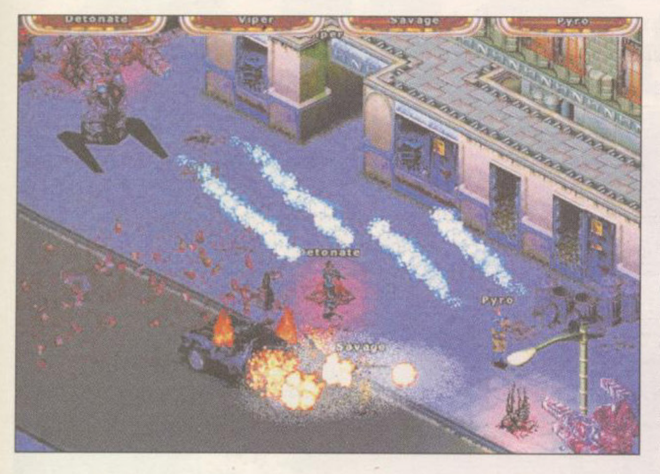
Von der Präsentation her können wir uns nicht beklagen; die Einsatzszenarien sind detailliert und farbenfroh – wenn auch manchmal, wie etwa in den Kanälen, Höhenunterschiede schwer erkenn-


Die Bazooka läßt von den Initiaten nur grüne Klumpen übrig



Die letzte Überwachungskamera ist aufgestellt – Auftrag erledigt

nation
Project



Meine Herren, die Aussichten auf die Rente schwinden rapide!

wozu ein schlecht gelöstes Feature mit einer anderen Funktion reparieren, wenn man es doch von vornherein hätte richtig machen können?
Überdies fehlt oft genug ein Shortcut zum Aufrufen von weitergehenden Informationen (zum Beispiel bei Waffen). In dieser Hinsicht sollten sich die Designer mal „Master of Orion 2“



Auch in der Kanalisation treiben sich Brut-Viecher herum

bar sind. Der Hauptscreen sowie die verschiedenen Menüs im Strategie- und Nachrichtenteil zwischen den Missionen wirken allerdings eher fad und allzu intensiv rostrot. Musikalisch geht's heftig ab: Peitschender, treibender Sound läßt die Adrenalinproduktion, die ohnehin schon am oberen Pegel steht, kaum zur Ruhe kommen.



Ah, endlich eine neue Waffe!

Die Steuerung

Dieser Punkt bedarf einmal etwas breiterer Erörterung, denn eine gute Steuerung besteht eben nicht (wie man bei Hothouse zu glauben scheint) aus möglichst **vielen**, sondern eher aus möglichst **wenigen** Icons/Menüs/Tasten, die sich möglichst vielfältig einsetzen lassen. Ganz zu schweigen davon, daß jede Steuerung eine durchgängige Linie haben sollte, an die man sich gewöhnen kann. Wenn beispielsweise die acht Nemesis-Agenten mal mit ihrem bürgerlichen Namen, mal mit ihrer Code-Bezeichnung und mal mit beidem geführt werden, dann ist das einfach mangelhaft und zeugt von ungenügender Sorgfalt. Und die Verwendung unklarer Icons statt eindeutiger Beschriftung ist auch dann nicht genial, wenn sich diese per Pop-Up aufrufen läßt –

anschauen. Schade auch, daß die Hersteller ihr Versprechen, das fitzelige Inventory-System noch zu renovieren, bis zu dieser Testversion offenbar nicht oder allenfalls nur sehr ungenügend eingelöst haben – ob sich daran bis zur Verkaufsversion noch viel ändert, darf bezweifelt werden... *jn*

Minimal P166, 32 MB RAM, 4x CD, 620 MB
Empfohlen P200 MMX, 64 MB RAM, 8x CD

Name	Abomination
Genre	Echtzeitstrategie
Hersteller	Hothouse/Eidos
Schwierigkeit	variabel, aber schwer
Preis	90 Mark
Steuerung	Maus/Tastatur
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	bis zu 8 Spieler/ Nullmodem, Modem, IPX, TCP/IP, E-Mail

GUT


Joe Nettelbeck

Gut, aber nicht gut genug – so könnte man die Quintessenz dieses Spiels formulieren. Ich habe den Eindruck, daß „Abomination“ an verschiedenen Punkten einfach nicht wirklich rund ist. Erstens wäre da die Steuerung, die umständlicher und „klickiger“ ist, als sie sein müßte (offenbar eine Hothouse-Krankheit, litten doch „Gangsters“ und „Unter schwarzer Flagge“ unter ähnlichen Symptomen). Zweitens ist der enorme Schwierigkeitsgrad zu nennen. Selbst auf der einfachsten Stufe lassen sich etliche Missionen wirklich nur mit vielen Versuchen und kühler Kalkulation in den Griff kriegen. Drittens kommt mir das erste Kapitel („Der Kult“) etwas langatmig vor – im zweiten Abschnitt („Die Brut“) verliert sich der Eindruck dann. Dennoch ist das Game insgesamt enorm spannend, zudem die vielen taktischen Möglichkeiten für beträchtliche Spieltiefe sorgen: Es macht einfach einen Unterschied, welche Waffen ich verwende und wen ich in den Einsatz mitnehme! Hätte Hothouse sich nur mehr um die Handhabung gekümmert!

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
76%	78%

GRAFIK	75%
SOUND	81%
SPIELTIEFE	75%



GUT

Endlich geht es der Männerwelt an den Kragen. Die Amazonen bringen frischen Wind in die schnöde Männerwelt und die Spezialeigenschaften und Einheiten geben dem Volk seine Existenzberechtigung ud neue strategische Herausfoderungen. Insgesamt ein gelungenes Add-On.

Name: ....Die Siedler 3 – ....Das Geheimnis der Amazonen
Genre: ....Aufbaustrategie
Hersteller: ....Blue Byte
Preis: ....ca. 50 Mark

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
81%	80%

GRAFIK	83%
SOUND	81%
SPIELTIEFE	75%

Die Siedler 3
Das Geheimnis der Amazonen

Nun siedeln die Frauen und zeigen dabei endgültig den Männern, wo deren Platz wirklich ist. Das Geheimnis der Amazonen verwöhnt Euch mit zwei neuen Kampagnen. Während es in dem ersten Feldzug klar um die weibliche Dominanz geht, werden gestandene Männer in dem zweiten die Gelegenheit haben, die vereinten Männervölker des dritten Teils gegen die Frauen ausziehen zu lassen. Die Amazonen besitzen wie jedes andere Volk auch spezielle Eigenschaften und Einheiten deren Einsätze wohl dosiert den Sieg bringen können. Der Dieb hat uns besonders gefallen, kann er doch in rohstoffarmen Zeiten benötigte Sachen beim Gegner „leihen". Für Multiplayergefechte und neue Ideen wurde der Editor erweitert, so daß Ihr in Zukunft Karten kreieren könnt, auf denen alle vier Völker Platz haben. *mw*



Auch Frauen können hart zupacken: In der Mine wird hart gearbeitet

www.software2000.de

SUPER

Es gab im Ur-Syndikat einen Punkt, der mich umso mehr nervte, je länger ich spielte: Man durfte die Rezepte nicht speichern, sondern mußte sie immer wieder neu basteln. Das ist nun vorbei, man kann sogar Rezeptetausch mit den gespeicherten Files betreiben. Cool! Und die zehn taufrischen Städte bergen mit ihren Einwohner- und Gewohnheitsprofilen auch neue Anforderungen für „Freispieler" wie mich!

Name: .Pizza Syndicate: Mehr Biss
Genre: ....Mission-CD
Hersteller: ....Software 2000
Preis: ....ca. 30 Mark

SPIELSPASS

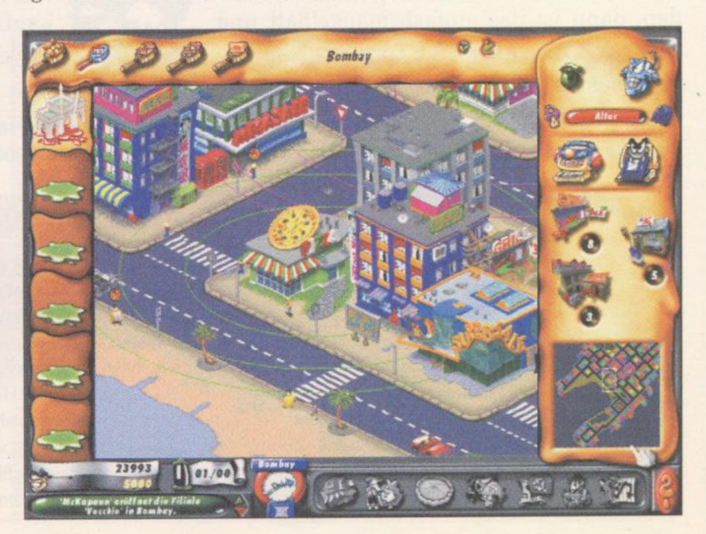
SOLO	MULTI
85%	–%

GRAFIK	73%
SOUND	75%
SPIELTIEFE	90%

Pizza Syndicate
Mehr Biss

POWER PLAY VOLLTREFFER

Tja, es ist auch schon wieder mehr als ein halbes Jahr her, daß „Pizza Syndicate", die Backwahn-Wirtschaftssim von der Wasserkante, den Teigfladenmarkt umkrempelte – Zeit für einen Nachschlag! Dieser setzt sich in erster Linie aus zehn neuen Städten zusammen (von Athen bis Timbuktu), die sowohl im Freispielmodus wie auch bei den Missionen anwählbar sind. Letztere offenbaren dann einige wirklich originelle Problemstellungen. Wer den Bombay-Job startet, ist zum Beispiel mit dem indischen Kastendenken konfrontiert. Wenn da die falschen Leute in Eurer Pizzeria auftauchen, gibt's gleich Abzüge! In Lissabon läuft demgegenüber ein Wettbewerb: Wer zuerst eine bestimmte Anzahl Leute bewirtet, gewinnt. Klar, daß in jedem Fall ganz eigene Strategien entwickelt werden müssen. Einige der neuen Missionen sind recht langwierig und laufen über sechs, acht oder gar zehn Jahre, woran sich schon erkennen läßt, daß sie es in sich haben! Sehr erfreulich übrigens auch, daß selbstgemachte Rezepte jetzt dauerhaft gespeichert werden können. Die geniale Busch-Pizza mit Schlangen und Ameisen ist also nicht verloren, sobald man die Partie beendet... *jn*



In Bombay regiert das Kastendenken – hoffentlich kommen nicht die falschen Leute in meine Pizzeria...



SUPER

Man mag über die Grafik maulen, aber um eins kommt man einfach nicht herum: Dieses Game ist ein ganz heißer Kandidat für das Rollenspiel des Jahres. Schon deshalb, weil die M&M-Reihe diesmal weit über ihr eigentliches Sub-Genre (Hack & Slay) hinausgeht. Spannender Spielspaß für Monate, was kann einer mehr wollen?

Name: Might and Magic VII
Genre: Rollenspiel
Hersteller: New World Computing/3DO/Ubi Soft
Preis: ca. 90 Mark

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
86%	–%

GRAFIK	67%
SOUND	74%
SPIELTIEFE	80%

Might and Magic VII

Deutsche Version

POWER PLAY VOLLTREFFER

Die merkwürdige 3Dfx-Grafik dieses 3DO-Rollenspiels sieht immer noch merkwürdig aus, aber in der Hinsicht hatten wir auch keine Besserung erwartet. Nach wie vor sei also jedem zumindest ein Versuch mit der „normalen" Optik angeraten. Im übrigen spielt die Sprachausgabe hier keineswegs eine so wichtige Rolle wie etwa bei „Redguard" oder gar „System Shock 2", dennoch hat der deutsche Distributor Ubi Soft offenbar aus dem heruntergeleierten Debakel des Vorgängers gelernt und diesmal professionelle Sprecher engagiert. Jedenfalls klingen die Sprachfetzen im Spiel viel besser als seinerzeit, und auch die Intro-Vertonung zeigt zum Teil überraschende Qualitäten. Die Übersetzung der diversen Texte und Menüs konnte uns ebenfalls überzeugen, wenngleich in der News-Zeile immer noch die berüchtigten Botschaften im Stile von „Alexis trifft Drachenfliege für 1 Schaden" stehen. Gut, das dürfte der englischen Grammatik-Struktur geschuldet sein, für eine wirklich erstklassige Umsetzung hätte man sich aber trotzdem ein paar Gedanken dazu machen müssen... *jn*



Viele Drachenfliegen sind der Party Tod...



GUT

Eigentlich habe ich meinem Meinungskasten zum Test der US-Originalversion (PP 2/99) wenig hinzuzufügen: „Redguard" ist ein erstaunlich dichtes Actionadventure mit Atmosphäre und viel Story. Die Präsentation (besonders was die Animationen und das Ruckeln der Grafik angeht) ist freilich im Laufe der letzten neun Monate nicht gerade besser geworden.

Name: Redguard
Genre: Actionadventure
Hersteller: Bethesda/Virgin
Preis: ca. 90 Mark

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
76%	–%

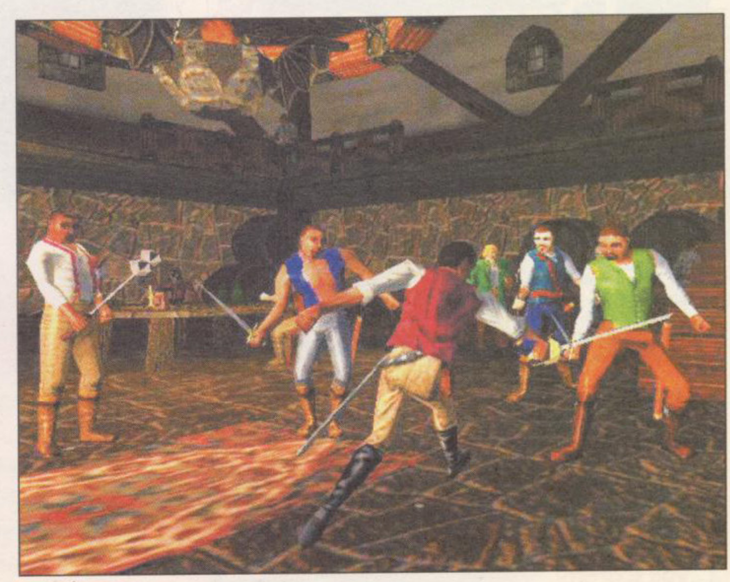
GRAFIK	73%
SOUND	79%
SPIELTIEFE	60%

Redguard

Deutsche Version

Dieser Test fing schon wirklich gut an: Der Markenname „Elder Scrolls" ist auf der deutschen Packung zu „Elder Scroll" verkümmert, und dann haben die Jungs auch noch die Install- mit der Spiel-CD verwechselt. Und das bei der pickepacke-fertigen Verkaufsversion, versteht sich.

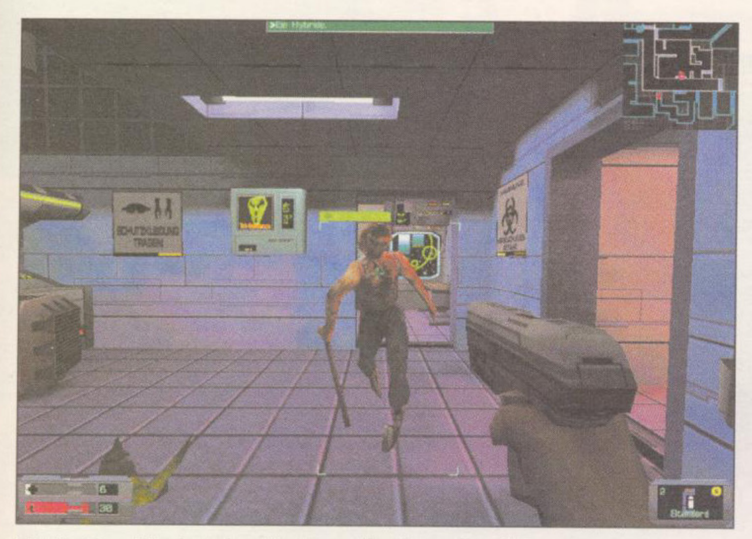
Aber egal, sobald man also die jeweils „falsche" Scheibe ins Laufwerk steckt, läuft die Chose, und wir können Virgin ohne weiteres attestieren, daß in die eigentliche Umsetzung (also in erster Linie die deutsche Sprachausgabe) viel Mühe und wohl auch Geld investiert worden ist. Held Cyrus klingt zwar einen Tick zu jung, und generell kommen nicht alle Sprecher an die wirklich tolle US-Vorlage heran, doch wir wollen nicht unleidlich sein. Verglichen mit manch anderen deutschen Versionen, die im letzten Jahr so herausgekommen sind, sticht dieser Titel weit aus der Masse heraus! *jn*



Hey, das ist ja schon beinahe Echtzeitstrategie!

System Shock 2
Deutsche Version

Mit der deutschen Version des SF-Schockers haben sich die Hersteller sehr beeilt – zum Glück nicht auf Kosten der Qualität!



Für'n Zombie ist der Kerl verflucht schnell!

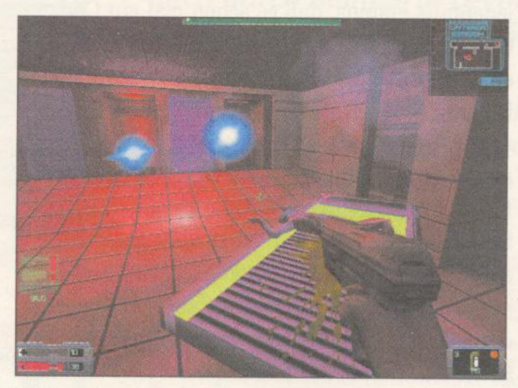
Nun, um die unangenehmen Dinge gleich vorweg zu klären: Ein bißchen gelitten hat das Spiel im Zuge der Konvertierung schon. Die Blutflecken erscheinen jetzt z.B. in einem häßlichen Brechdurchfall-Grüngelb, und die Leute, die sich lieber aufgehängt hatten als den Many anheimzufallen, wurden ganz aus dem Programm geschnippelt. Apropos „The Many“ – die heißen jetzt „Die Masse“, was denn vielleicht doch eine etwas unglückliche Übersetzung ist. Ansonsten aber können wir nur höchstes Lob verteilen, denn vom erwähnten Fauxpas abgesehen, sind die Übertragungen tadellos gelungen (sogar das Graffiti wird jetzt auf deutsch serviert), und insbesondere die Sprachausgabe ist wirklich toll. Sie reicht bis auf eine Nasenlänge an das oft reichlich abgefahrene US-Original heran, und das bedeutet für ein hiesiges Produkt allemal ´ne Eins mit Sternchen!

Der Patch

Rechtzeitig zum Erscheinen der deutschen Version wurde übrigens der Multiplayer-Patch veröffentlicht, der einen sehr gut funktionierenden und durchdachten kooperativen Modus für bis zu vier Spieler ermöglicht. Dazu ist es erforderlich, daß die Teilnehmer die IP-Adresse des Hosts kennen. Obwohl diese beim Host-Spieler angegeben wird, wäre die Integration des IPX-Protokolls komfortabler gewesen. Davon abgesehen kann der Patch aber noch mehr, zum Beispiel ermöglicht er durch eine selbst zu schreibende (!) Config-Datei die Einflußnahme auf Respawning und Waffenbeschädigung. Allerdings wäre eine Einbindung dieser Einstellung in das Optionsmenü sicher spielerfreundlicher gewesen. Zudem sind einige Bugs ausgemerzt worden. Da der Patch bei uns auch mit der deutschen Version des Spiels funktionierte, liefern wir die Multiplayer-Note gleich mit.

jn

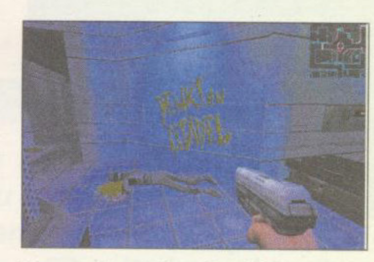
Minimal P200, 64 MB RAM, 4x cd, 300 MB HD
Empfohlen PII 300, 128 MB RAM, 8x CD, 500 MB HD



Volle Deckung, da schießt jemand mit PSI-Energie auf uns!



Merke: Grün = radioaktiv!



Sogar das Blut-Graffiti wurde übersetzt

Name	System Shock 2
Genre	Action-Rollenspiel
Hersteller	Irrational Games/ Looking Glass/Electronic Arts
Schwierigkeit	variabel, aber schwer
Preis	90 Mark
Steuerung	Maus/Tastatur/ mit Patch auch Joystick
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	bis zu vier Spieler, TCP-Modem

SUPER

Wahrlich, ich frage mich, ob ein Wunder geschehen ist. Sollten die Hersteller wirklich endlich eingesehen haben, daß sie sich mit ihren hingeschlampten deutschen Versionen nur selbst das Wasser abgraben? Die Ausbeute dieser Doppelseite (von okay bis exzellent) spricht jedenfalls dafür. Gut, die grüngelben Blutfladen sehen schon etwas seltsam aus, aber wenn's denn „der Wahrheitsfindung dient“, kann ich damit leben. Daß jedoch die teilweise echt gespenstische Sprachausgabe so gut ins Deutsch reproduziert werden konnte, das ist für mich schon eine angenehme Überraschung. Im übrigen ist „System Shock 2“ natürlich geblieben, was es war: Ein nervenzerfetzender First-Person-Horrortrip, dessen beklemmende Atmosphäre an den ersten „Alien“-Film erinnert. Looking Glass gehört offensichtlich zu den allerheißesten Teams der Branche – und das ganz ohne großes PR-Tamtam, wie man es von anderen Firmen gewohnt ist...

Joe Nettelbeck

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
90%	92%

GRAFIK	80%
SOUND	86%
SPIELTIEFE	80%

Corum II
Dark Lord

GREEN FOREST

Die Asien-Connection von Software 2000 hat wieder zugeschlagen. Oder daneben?

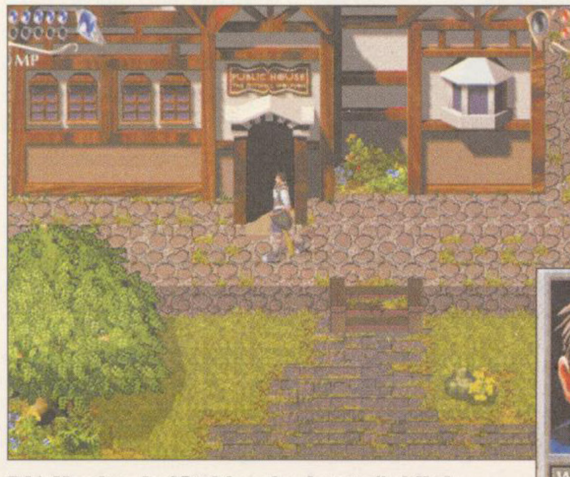
Damit keine Mißverständnisse aufkommen: Dieses Rollenspiel aus dem Fernen Osten hat nichts mit Michael Moorcocks Fantasy-Helden Corum zu tun. Stattdessen verweist es auf eine Vorgeschichte, in der irgendein Bürgerkrieg das Land Sowieso spaltete. Den Sinn dieses martialischen Hintergrundes konhnte ich zwar nicht so recht nachvollziehen, aber sei's drum. Tatsache ist jedenfalls erstens, daß es schon mal ein Corum-Game gab (welches unsere Küsten aber nie erreichte), und zweitens, daß unser aller Held Polker im Dorfe Ulen lebt, wo durch einen Überfall von Kobolden jüngst Bürgermeisters Töchterlein sowie ein wertvolles Artefakt abhanden kamen. Keine Frage, Polker rettet die Kleine (das Artefakt freilich bleibt zunächst verschollen) und zeigt sich auch sonst zugänglich für Aufträge aller Art. Je nachdem, wo man sich gerade befindet, sieht die schräge Vogelperspektive auch gar nicht mal so übel aus (der Dschungel z.B. mit seinen Tigern ist ganz nett). Andere Orte wie etwa das Innere von Häusern überzeugen weit weniger. So oder so dirigiert man den Helden mit einer gewöhnungsbedürftigen Tastatursteuerung durch die geräuschlose Szenerie, deren Stille nur durch gelegentliche FX unterbrochen wird. Man kann allerdings während des Spielens eine mitgelieferte Audio-CD einlegen, die für durchaus angenehme Klänge sorgt. Trotz vielfältiger Spielelemente, die sich zum Teil erst nach und nach erschließen, kann „Corum II" aber nicht wirklich fesseln – daran ändert auch der relativ niedrige Preis leider nichts... *jn*

Minimal P90, 32 MB RAM, 4x CD, 10 MB HD
Empfohlen P166, 32 MB RAM, 4x CD

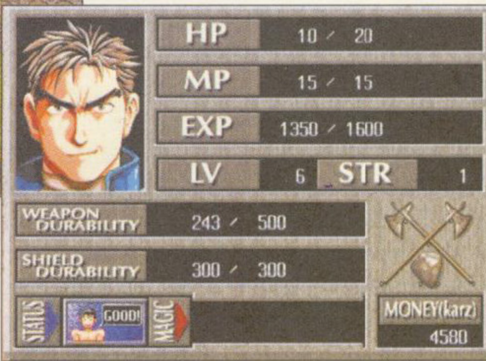


Nach einigen beherzten Gefechten...

...ist die begehrte Bürgermeisterstochter gerettet...



Die Kneipe heißt hier doch tatsächlich „Public House" – einfallsloser ging's wohl nicht...?



Polkers persönlicher Screen; irgendwie sieht er aus, als ob er den Schnurrbart über den Augen trägt...



Bleibt mir bloß vom Hals, ihr Miezen

Name	Corum II: Dark Lord
Genre	Echtzeit-Rollenspiel
Hersteller	Hicom/Software 2000
Schwierigkeit	mittel
Preis	50 Mark
Steuerung	Tastatur
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	nein

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
61%	–%

GRAFIK	68%
SOUND	70%
SPIELTIEFE	50%

NAJA

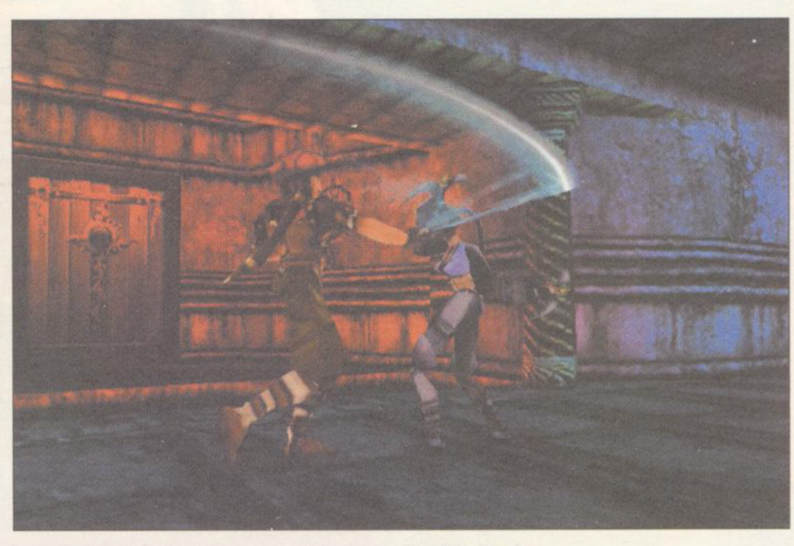
Joe Nettelbeck

„Corum II" hat schon irgendwie alles, was ein Rollenspiel so braucht: einen Helden, Schwerter und Magie, viele nützliche Objekte, Städte und Läden, Wildnisse und Monster, Dungeons und Quests. Nur eines hat es eben nicht – Atmosphäre. Man marschiert mit seinem Polker halt so durch die Pampa, erschlägt diese oder jene Bestie und erledigt diesen oder jenen Auftrag, aber im Grunde ist einem das ganze Theater ziemlich egal. Ob das an der oft allzu simplen Struktur liegt, an den kargen und trotz gelegentlicher Gags eher faden Unterhaltungen oder an sonstwas, kann ich nicht mal sagen. Die Bausteine für ein gutes Spiel sind ja wie gesagt da, aber das Ganze wirkt einfach wie ein Skelett, weil einfach das Fleisch auf den Rippen fehlt. Und wer außer Medizinern und Nekromanten könnte sich schon für ein Skelett begeistern? Corum hat schon einiges zu bieten, aber er vermag nicht recht zu vermitteln, warum wir es nehmen sollten...

Prince Of

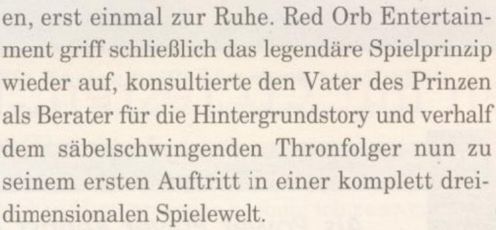
Ein Prinz fällt

Red Orb schickt den legendären persischen Prinzen in ein neues Abenteuer



Der Meister der krummen Klinge in Aktion!

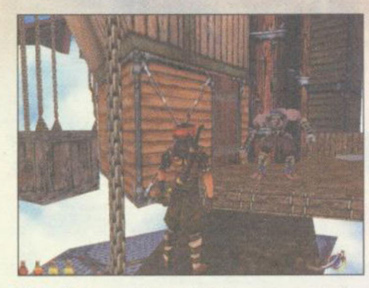
Vor zirka 10 Jahren schuf Jordan Mechner mit „Prince Of Persia" für den Apple-II-Computer einen Meilenstein des 2D-Jump'n'Run-Genres, der für nahezu alle damaligen Systeme konvertiert wurde. Nach einem Sequel setzte sich der morgenländische Held, der durch düstere Dungeons turnen mußte, um seine geliebte Prinzessin zu befreien, erst einmal zur Ruhe. Red Orb Entertainment griff schließlich das legendäre Spielprinzip wieder auf, konsultierte den Vater des Prinzen als Berater für die Hintergrundstory und verhalf dem säbelschwingenden Thronfolger nun zu seinem ersten Auftritt in einer komplett dreidimensionalen Spielewelt.



Die Rahmenhandlung könnte dabei als Stoff für ein Märchen aus 1001 Nacht herhalten: Der Prinz hat endlich die Tochter des Sultans geheiratet. Dies mißfällt allerdings König Assan, dem hinterhältigen Bruder des Sultans, war doch die Prinzessin seinem mißgestalteten Sohn Rugnor versprochen. Der Monarch schmiedet sodann einen gemeinen Plan und lockt das frisch vermählte Ehepaar in seinen Palast. Während einer Feier läßt der Schurke dann seine Falle zuschnappen: Der Prinz wird niedergeschlagen und in den Kerker geworfen. Die Prinzessin, die für die Dauer dieser Veranstaltung auf ihr Zimmer geschickt wurde, schleppt man inzwischen zu Rugnor.

Der Spieler muß jetzt dafür sorgen, daß der Prinz seine Liebste wieder in die Arme schließen kann. Dazu dirigiert Ihr den Protagonisten in der Third-Person-Perspektive durch die unterschiedlichsten Schauplätze. Seid Ihr erst einmal aus dem Kerker entkommen, schleicht Ihr durch verschiedene Regionen des Palastes und arbeitet Euch über die Häuserdächer bis zum Hafenbecken vor. Von dort aus verschlägt es Euch an Bord eines Luftschiffes und in eine mysteriöse, in den Wolken schwebende Ruinenstadt, bevor Ihr letztendlich über Klippen und durch Tempelanlagen den Bösewicht Rugnor zum finalen Duell in seinem Unterschlupf stellen könnt. Bei dieser Tour wird die Geschicklichkeit sowie die Fitneß des Helden auf eine ernste Probe gestellt, muß er doch Felswände und Bauwerke hinaufklettern, in schwindelerregender Höhe riskante Sprünge über gähnende Abgründe ausführen, schwimmen, an Mauervorsprüngen entlanghangeln und sich wie Tarzan an Seilen oder Stangen zu ansonsten unerreichbaren Ebenen schwingen. Während er durch die Locations hetzt, kann nicht nur das tückische Terrain sondern auch eine der zahlreichen Fallen dem Rettungsversuch ein jähes Ende bereiten. So bescheren bewegliche Klingen und Fallbeile sowie die aus dem Boden herausschnellenden Metallstachel einem unachtsamen Zeitgenossen ein abruptes Ableben. Gefährlich, aber nicht zwangsläufig tödlich, sind zudem Selbstschußanlagen, die oft durch einen unvorsichtigen Tritt auf eine Bodenplatte aktiviert werden.

Auch eine ganze Reihe von finsteren Gestalten wie Palastwachen, Assassinen oder gar Dämonen



Ups! Der fiese Scherge wird uns wohl nicht so einfach passieren lassen.



Die Fallen kennen manche noch aus dem Original von Jordan Mechner

Persia 3D

aus der Rolle

trachten dem Prinzen nach dem Leben. Diese Unholde werden dann in erbitterten Duellen über den Jordan geschickt. Mit dem obligatorischen Krummsäbel, einem Kampfstab oder Doppelklingen weiß sich der durchtrainierte Held seiner Widersacher zu erwehren. So traktiert er sein Gegenüber mit unterschiedlich geführten Attacken, pariert Angriffe und macht durch bestimmte Tastenkombinationen dem Schergen sogar auf besonders spektakuläre Art und Weise den Garaus. Um Feinde über größere Entfernungen hinweg auszuschalten und ein paar der kleinen Puzzles zu lösen, dürft Ihr zusätzlich einen Bogen in Euer Waffensortiment aufnehmen. Neben der gewöhnlichen Ausführung könnt Ihr noch mit Zauberkräften aufgeladene Pfeile aufsammeln, die z.B. einen Wespenschwarm freisetzen, den Kontrahenten zu einem Eisblock erstarren lassen oder ihn mit magischem Feuer verbrennen.

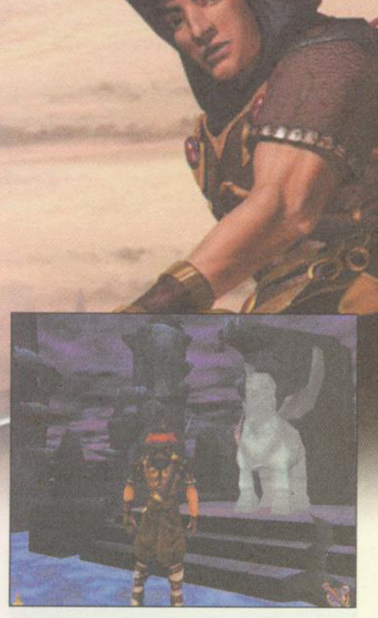
Nicht alle Charaktere, denen der Prinz im Laufe seines Abenteuers begegnet, sind ihm jedoch feindlich gesinnt. Manchmal trifft er auch auf harmlose Zeitgenossen (darunter Gefangene, Mönche oder Mitglieder des Luftschiff-Personals), die ihn vor Gefahren warnen oder aufschlußreiche Informationen mitteilen. Ebenso hilfreich sind ebenfalls diverse Tränke, die die Gesundheit wieder auffrischen, Euren Protagonisten für eine gewisse Zeit unsichtbar machen oder die Sprungkraft enorm verstärken.

Nach einer erfolgreich absolvierten Etappe belohnen Euch mitunter kurze Videosequenzen, in denen die Storyline weitergeführt wird. Ohnehin wurde bei „Prince Of Persia 3D" viel Wert auf eine kinofilmähnliche Präsentation gelegt. So werten des weiteren mit der Game-Engine kreierte Cut-Scenes das Spielgeschehen auf, und die vom Programm automatisch vorgenommene „Kameraführung" sorgt zuweilen für Blickwinkel mit beinahe kinematographischem Flair. Das Leveldesign schmeichelt den Augen mit detaillierten Texturen, wobei die Interieurs, angefangen von Assans prunkvollem Palast bis hin zu den geradezu surreal anmutenden, in den Wolken schwebenden Ruinen, optisch abwechslungsreich gestaltet wurden. Ein weiteres, wirkliches Highlight sind die sehr natürlich wirkenden Animationen des Prinzen, die ausnahmsweise einmal nicht mit Hilfe der Motion-Capture-Technologie realisiert wurden, sondern in Echtzeit berechnet werden. *cis*

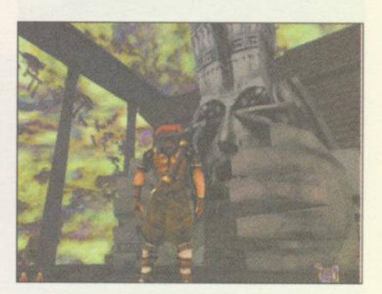


Und wie kommen wir jetzt auf die andere Seite?

Minimum: P200 MMX, 32 MB RAM, 4x CD, D3D-kompatible 3D-Beschleunigerkarte
Empfohlen: PII300, 64 MB RAM, 8x CD



Auf dem Rücken des Lamasu haben wir wohlbehalten den nächsten Level erreicht



Nachdem wir das fehlende „Auge" eingesetzt haben, öffnet sich der Durchgang

Name:	Prince Of Persia 3D
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Red Orb Entertainment/Mindscape
Schwierigkeit:	einstellbar
Preis:	zirka 90 Mark
Steuerung:	Tastatur, Maus, Gamepad, Joystick
Spiel:	Deutsch
Anleitung:	Deutsch
Multiplayer:	–

GUT



Chris Peller

Aus diesem Sequel hätte man (noch) mehr machen können. Visuell ist der 3D-Prinz gut gelungen, doch warum werfen bei all den grafischen Möglichkeiten die Spielfiguren keine Schatten? Die Animationen des Helden können sich ebenfalls sehen lassen, generell spielt sich der Titel aber etwas träge. Es dauert eine Ewigkeit, bis der Protagonist seine Waffe zückt, so daß der Gegner unter Umständen schon ein paar schmerzhafte Treffer landen konnte. Steht der Held außerdem einmal nicht akkurat vor einem Hebel oder Schalter, muß er sich erst in Position brin gen, um den Mechanismus zu betätigen. Zudem ist der vom Programm gewählte Blickwinkel nicht immer ideal – glücklicherweise gibt es eine Funktion, mit der man die Umgebung selbst manuell unter die Lupe nehmen kann (was man ohnehin oft nutzen sollte). Nichtsdestotrotz ist „Prince Of Persia 3D" ein empfehlenswertes, wenn auch stellenweise etwas sehr gemächliches Spielvergnügen. Aufgrund der zuvor genannten Schönheitsfehler und Mankos kann ich aber nicht mein freundlichstes Gesicht aufsetzen.

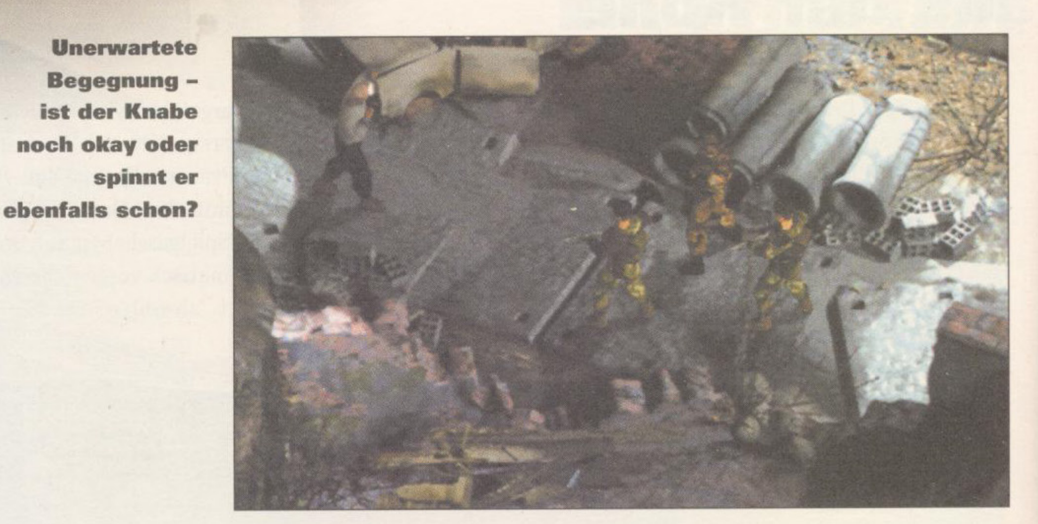
SPIELSPASS

SOLO	MULTI
80%	-%

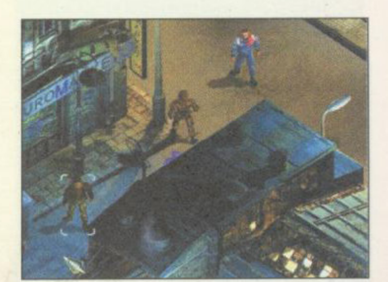
GRAFIK	83%
SOUND	79%
SPIELTIEFE	45%

Gorky 17

Die gute Nachricht: Wir werden den Millennium-Crash überleben. Die schlechte: Vielleicht nur für neun Jahre...


Unerwartete Begegnung – ist der Knabe noch okay oder spinnt er ebenfalls schon?


Böse Sache, das: Ein ziemlich übler Hybrid schleicht sich von hinten an unser Einsatzteam heran...


Ob uns ein kleiner Ausflug in die Stadt weiterbringt?



Anno 2008 geht bei den Russen ein halbseidenes Experiment schief – und ein ganzer Militär- und Geheimdienstkomplex mit der Tarnbezeichnung Gorky 17 wird von furchterregenden Mutationen überschwemmt, die alles töten, was ihnen in die Extremitäten kommt. Bevor etwas davon an die Öffentlichkeit dringt, lösen


Nachdem ein Charakter im Kampfmodus bewegt wurde, kann man noch die Richtung bestimmen, in die er schauen soll – sehr wichtig, um dem Feind die besser gepanzerte Vorderseite zu zeigen!

unsere Freunde im Kreml das Problem auf radikale Art und Weise: Bomber mit dicken Bomben legen das Areal in Schutt und Asche! Ein Jahr später stoßen NATO-Truppen nach Polen vor, um die Eingliederung des Landes in das westliche Bündnis abzuschließen. Dabei erlangt man Erkenntnisse über ein ehemaliges geheimes Militärlabor der Russen, in dem mysteriöse Geschehnisse stattgefunden haben sollen. Ein dorthin entsandter Stoßtrupp verschwindet spurlos. Ein zweites Team mit Euch als „Begleiter“ macht sich auf den Weg – und trifft auf Lebewesen, die es gar nicht geben dürfte...

Gameplay

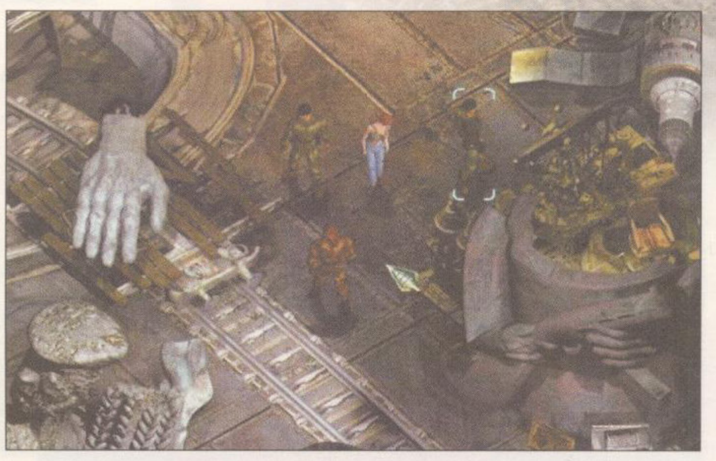
Falls noch jemand im Zweifel sein sollte: „Gorky 17“ ist ein SF-Rollenspiel, das in Atmosphäre und Darstellung an „Fallout“ erinnert. Man steuert die von Haus aus dreiköpfige Truppe (zwei weitere Charaktere können unterwegs eingesammelt werden) sehr einfach durch Mausklick auf die Stelle, zu der sie sich begeben soll. Spezial-Gegenstände wie Kisten oder herumliegende Nachrichten können geöffnet bzw. ins Inventory gesteckt werden. Gelegentlich führen die Jungs Gespräche untereinander, manchmal treffen sie auch auf einen Überlebenden der Geschehnisse, mit dem sich dann ebenfalls (selbstablaufende) Gespräche entwickeln. In die häufigen Kämpfe stolpert man ganz arglos, da die jeweiligen Monster vorher nicht auf dem normalen Spiel-Bildschirm zu sehen sind...

Kämpfe

Während das Spiel im „normalen“ Modus als Echtzeit-Drama über die Bühne geht, finden die Auseinandersetzungen rundenbasiert statt. Was auch notwendig ist, denn Tricks und Taktik spielen hier eine wesentlich größere Rolle, als man es von vielen actionorientierten Iso-Rollenspielen kennt. Das fängt schon mal bei der Wahl der Waffen an: Das Gewehr empfiehlt sich, weil man mit ihm Abstand halten kann. Mit Pistolen oder gar absoluten Nahkampfwaffen wie Knüppeln oder Äxten geht hingegen immer ein

Das dunkle Vermächtnis

erhöhtes Risiko für die eigenen Jungs einher. Oft genug ist die Muni alle – und dann bleibt einem gar nichts anderes übrig, als sich ins fröhliche Hauen und Stechen zu stürzen.
Zweitens sind die Gegner nicht bloßes Kanonenfutter, sondern gleich anfangs unangenehm zähe Brocken. Einige haben sogar besondere Eigenschaften, die ihnen Vorteile verleihen – aber auch potentielle Nachteile bewirken könnten, wenn man darauf kommt, wie sie auszunutzen wären. Die Kampfumgebung ist keineswegs statisch. So lassen sich Objekte verschieben oder Fässer mit explosivem Inhalt in Brand schießen. Möglichst während einer



Im Adventuremodus streift der Trupp durch eine bizarr ruinierte Landschaft



Die roten Felder zeigen an, in welche Richtungen man mit der Pistole schießen kann – warum das nur vier sind, wird wohl ein Geheimnis der Programmierer bleiben



Beim Levelaufstieg dürfen Entwicklungspunkte auf verschiedene Eigenschaften verteilt werden

der Widersacher in unmittelbarer Nachbarschaft herumlungert, versteht sich...
Wer es schafft, seine Feinde von der Seite oder gar von hinten anzugreifen, wird sich über zusätzlich angerichteten Schaden freuen können.

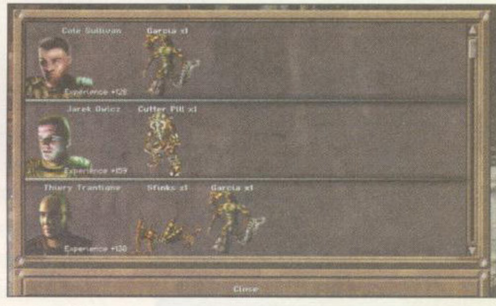
Weniger erfreulich ist das Thema der Waffenreichweiten: Daß man nicht in jede beliebige Richtung schießen kann (sondern etwa bei der Pistole nur in vier), erhöht zwar den taktischen Charakter der Kämpfe noch weiter, ist aber weit vom wirklichen Leben entfernt...



Präsentation und Handhabung

Wie die diversen Screenshots auf diesen Seiten belegen, präsentiert sich das Spiel aus der Iso-Perspektive, wobei sowohl Backgrounds als auch Menschen/Monster einen recht ansprechenden Eindruck machen. Die erstaunlich unauffällige, aber atmosphärisch dichte Musik fand ebenfalls Gnade vor den Ohren unserer Kunstbanausen, dafür rief das zergliederte und für manche Funktionen etwas umständlich zu bedienende Inventory leichtes Naserümpfen hervor – aber wirklich nur leichtes... *jn*

Minimum P200 MMX, 32 MB RAM, 4x CD, 260 MB
Empfohlen P266MMX, 64 MB RAM, 16x CD



Nach jedem Kampf folgt eine übersichtliche Erfolgsbilanz

Name	Gorky 17
Genre	Iso-Rollenspiel
Hersteller	Metropolis/TopWare
Schwierigkeit	schwer
Preis	ca. 90 DM
Steuerung	Maus/Tastatur
Spiel	englisch (deutsch in Arbeit)
Anleitung	deutsch
Multiplayer	–

GUT

Joe Nettelbeck

Obwohl sich weder Präsentation noch Story wirklich vergleichen lassen, erinnert mich das Spiel irgendwie an „System Shock 2". Vielleicht sind die schaurigen menschlich-maschinellen Hybriden für diese Assoziation verantwortlich. Aber auch die Situation der Helden ist in gewissem Ausmaß ähnlich: Sie kämpfen gegen gräßliche Mutationen, ohne die geringste Ahnung zu haben, was überhaupt los ist. Zugegeben, „Gorky 17" verfügt zu keiner Zeit über die nervenzerfetzende Spannung des Adventure-Shooters von Looking Glass, aber es kann mit einer halbwegs glaubwürdigen und schön gruseligen Geschichte aufwarten, die über weite Strecken überzeugend in Szene gesetzt wurde. Einzelne Minuspunkte wie die etwas fummelige Inventory-Verwaltung oder das manchmal seltsame System der Waffenreichweiten können dieses positive Spielgefühl nicht ernsthaft gefährden, zumal etliche frische und originelle Ideen (gerade in den Kampfszenen) für Abwechslung und launige Knobelei sorgen.

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
81%	–%

GRAFIK	80%
SOUND	78%
SPIELTIEFE	70%

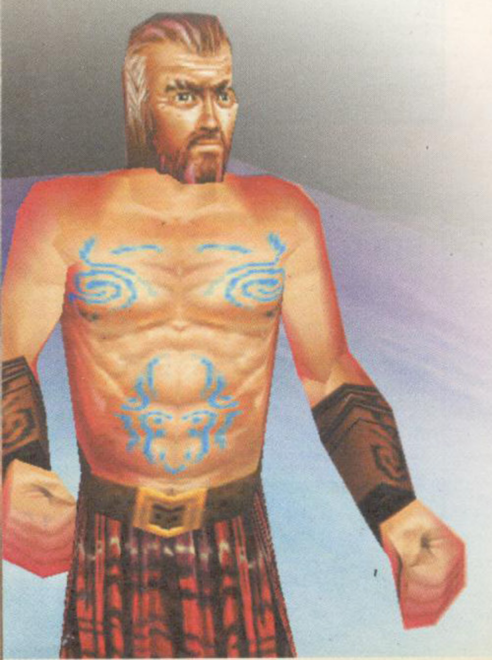
Ever Geschichten

Kein offener, aber ein schleichender Krieg in Norrath


Der Zugang zum Ende


Freundliche Begegnung


Ein erzürnter Hausherr macht Ärger



Scharf und bissig: Die Begenung mit einer Vampirin

Es gab keine offiziellen Kriegserklärungen, keine offen geführten Schlachten. Nur ein paar Zusammenstöße kleinerer Gruppen zeugten von dem ewig währenden Konflikt in Norrath des Vallon Zek Universums. Ohne daß es irgendwelcher Absprachen bedurfte, entstanden neutrale Zonen, in denen die feindlichen Parteien nebeneinander und manchmal sogar miteinander auf die Jagd gingen. Dennoch – es wird niemals Frieden geben. Der Eindruck eines sich selbst entwickelten Waffenstillstands entstand.

Ein Krieg ohne Ende

Doch die Ruhe ist brüchig, wird immer wieder durch kleinere Scharmützel gestört und jeder weiß, daß der große Sturm kommen wird. Die guten Rassen haben ihre sinnlosen und unbegründeten Streitigkeiten und Konflikte untereinander beigelegt. Den meisten ist nun endgültig klar, daß nur ein gemeinsames Vorgehen gegen die bösen Kräfte eine Zukunft garantiert. Lediglich zwei Gilden vertreten weiterhin auf fanatische Weise den Kampf gegen alle fremden Gruppierungen auf Norrath. Doch diese haben nur wenig Freunde innerhalb ihrer eigenen Rassen und die geringe Unterstützung, die sie erhalten, schwindet von Tag zu Tag.

Um die dunklen Rassen ist es still geworden. Anfangs stark und übermächtig wirkend, kontrollierten sie weite Teile des Hauptkontinentes. Von einer Dominanz kann aber derzeit nicht die Rede sein. Im Gegenteil, mittlerweile ist es möglich, nahezu ungehindert die einst besetzten Gebiete wieder zu bereisen. Auch der Widerstand der Dunkelelfen beispielsweise hat an Kraft verloren. Aktionen wirken wie die von Wegelagerern. Doch niemand kann wirklich sagen, wie groß die Bedrohung ist. Zu oft schon wurde der Fehler gemacht, einen vermeintlich schwachen Feind zu unterschätzen. Informationen über die Anzahl und Stärke ihrer Truppen liegen nicht vor. Expeditionen ins Feindesland bringen keine Erkenntnis, oft nur noch mehr Fragen.


Ein sich totstellender Mönch in Wolfsform ist schon interessant


Not macht erfinderisch: Es gibt keine Pferde – Wölfe tuns auch

Die Elfen – Ende ohne Anfang

Besonders ruhig ist es um die „lichten" Elfen geworden. Ihre Ausgangsposition war schlecht. Eingekesselt von Zwergen und Gnomen, in ihrer oftmals grenzenlosen Arroganz und Ignoranz von

quest
aus Norrath



Der dunkle Pakt auf dem Solusek Ro Server bei dem heldenhaften Angriff

ihrer eigenen Überlegenheit gegenüber den „Kleinen“ überzeugt, ließen sie sich zu unprovozierten Angriffen verleiten. Die Antwort war hart und unerbittlich. Lange Zeit mußten viele hundert Elfen auf engstem Raum zusammenleben. Ein Überlebenskampf innerhalb der eigenen Rasse entstand und viele mußten ihr Leben lassen. Noch immer werden neue Attacken, weniger aus Angst vor neuer Bedrohung, sondern mehr aus Gewohnheit und Tradition, von den Zwergen und Gnomen auf das Elfenland unternommen. Der Widerstand der Elfen wird immer geringer. Die meisten führen längst ein Nomadenleben. Ihr eigenes Gebiet lebt nur noch in ihren Erinnerungen und gleicht einem verblassenden Traum. Die noch jungen Elfen müssen nun mit den Folgen der Aktionen ihrer Väter leben. Ein einst starkes und stolzes Volk ist bereits zerschlagen, nur wenig erinnert an die glorreichen Zeiten.

Alles ist möglich, die Zukunft war gestern

Niemand weiß im Moment, wie es weitergehen soll. Alle Gruppierungen agieren wenig organisiert und keiner ist derzeit dazu in der Lage einen entscheidenden Vorteil für sich zu verbuchen. Die Krieger aller Rassen können sich ungehindert auf die kommenden Schlachten vorbereiten. Es grenzt schon an Sarkasmus, daß der Krieg, je länger er sich verzögert, heftiger und grausamer werden wird, als man es sich nur vorzustellen vermag. Um langfristig erfolgreich zu sein, sollte es das oberste Gebot sein, bereits früh den Gegner massiv unter Druck zu setzen und ihn daran zu hindern, die eigenen Kräfte zu stärken. Die Zwerge und Gnome haben dies eher unbewußt und aus der Notwendigkeit heraus mit ihrer wochenlangen Belagerungspolitik wichtiger Gebiete bei den Elfen unter Beweis gestellt. Doch wahrscheinlich ist es jetzt schon zu spät dafür. Alles deutet darauf hin, daß es so weitergehen wird wie bisher. Kleine Auseinandersetzungen hier und da. Feindliche Gruppen, die fast ungehindert bis tief ins Feindesland vordringen können. Es ist eine Pattsituation entstanden und je länger sie anhalten wird, desto schwieriger wird es in dem großen Krieg werden, einen Vorteil zu erringen. *Sir Elric*



Unzählige Verluste forderte die Schlacht gegen Nagafen

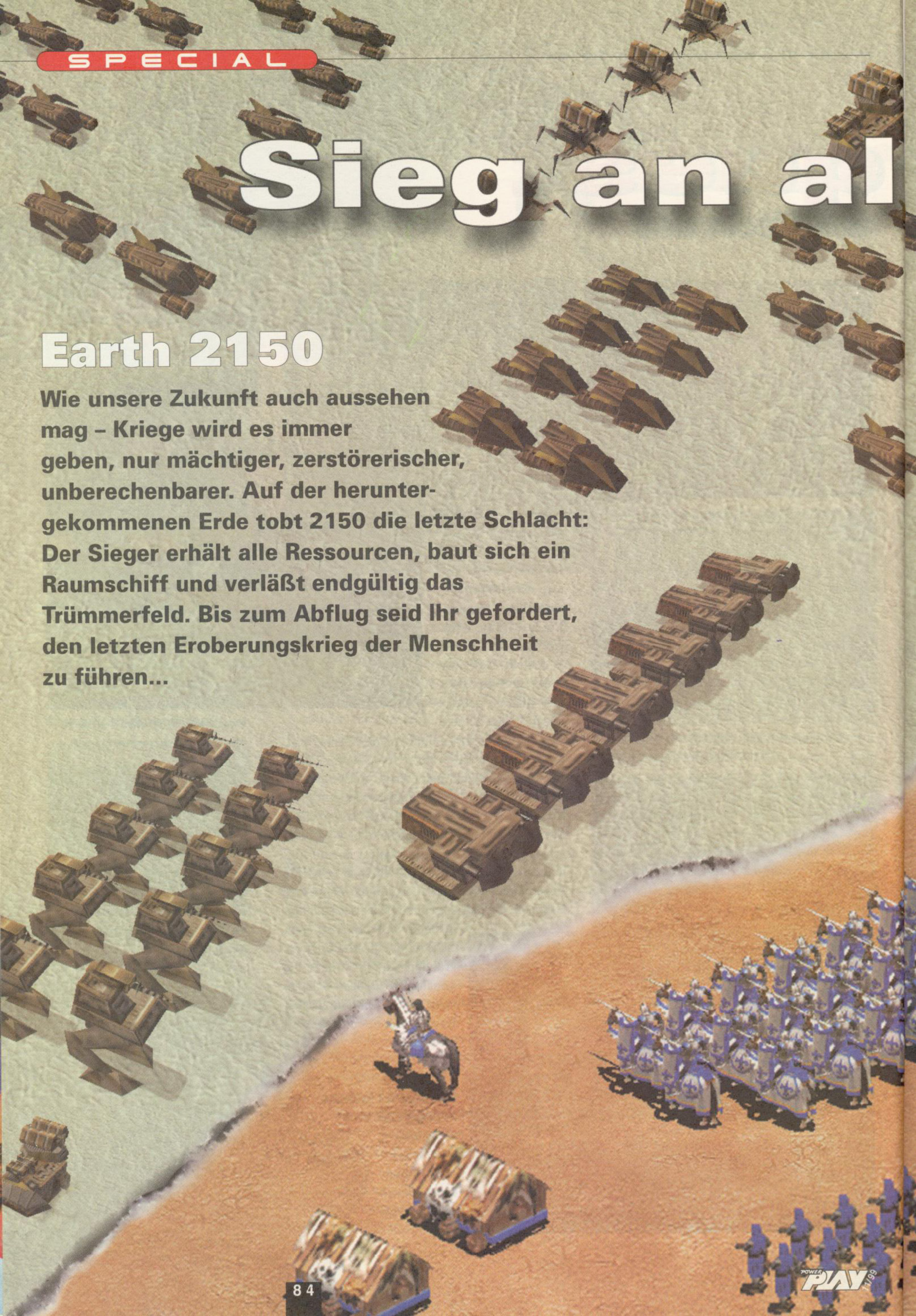


Tu` mir weh, ich schlage ja auch zu`...



Der Weg ist manchmal das Ziel – vielleicht hätten sie sich lieber ein anderes suchen sollen...

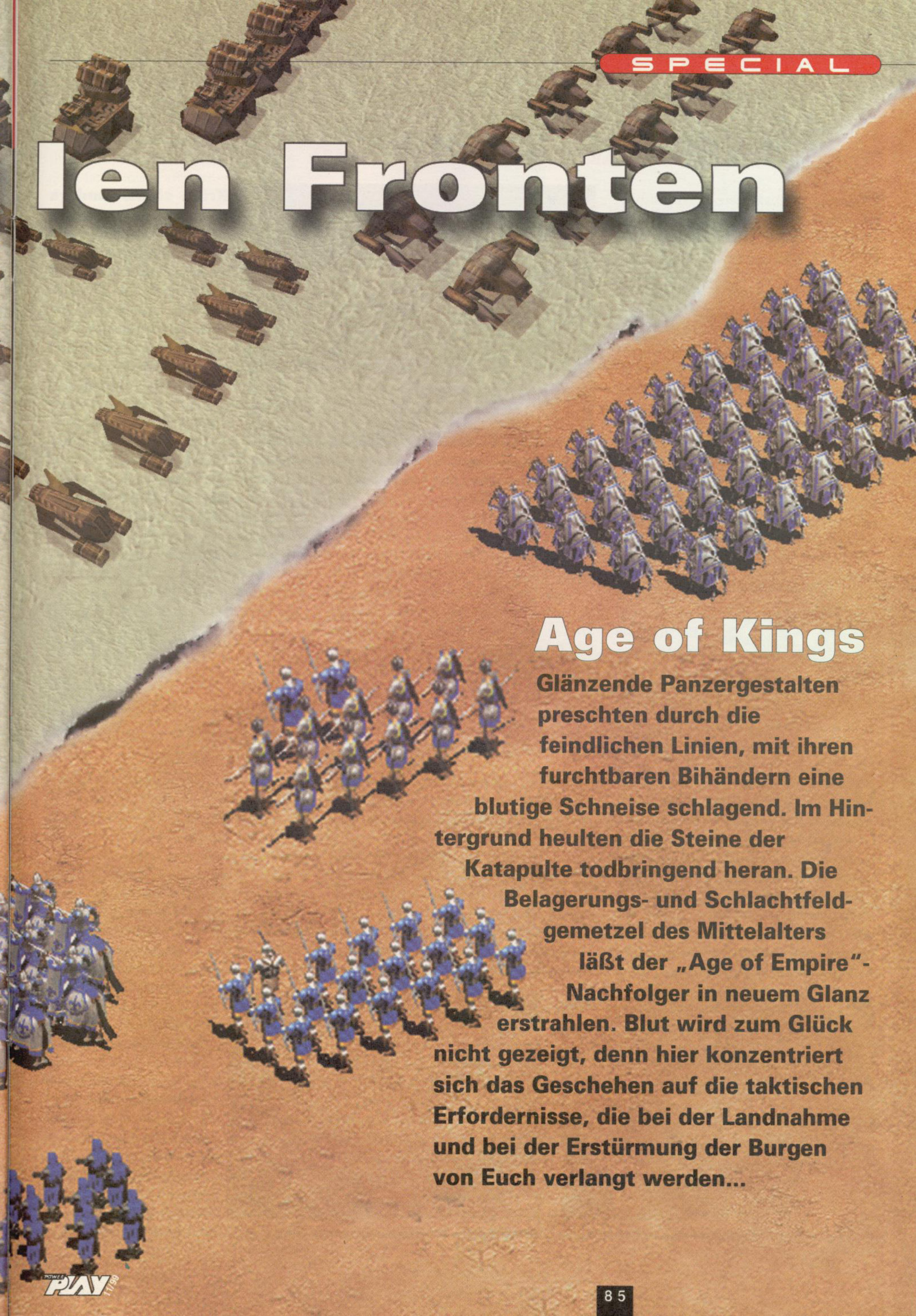
Sieg an al



Earth 2150

Wie unsere Zukunft auch aussehen mag – Kriege wird es immer geben, nur mächtiger, zerstörerischer, unberechenbarer. Auf der heruntergekommenen Erde tobt 2150 die letzte Schlacht: Der Sieger erhält alle Ressourcen, baut sich ein Raumschiff und verläßt endgültig das Trümmerfeld. Bis zum Abflug seid Ihr gefordert, den letzten Eroberungskrieg der Menschheit zu führen...

len Fronten



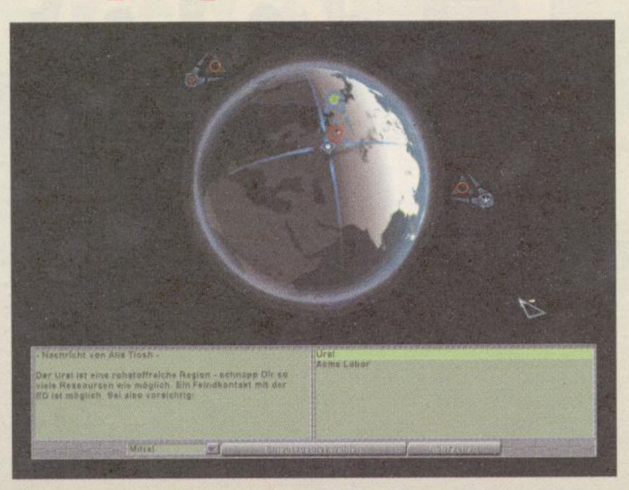
Age of Kings

Glänzende Panzergestalten preschten durch die feindlichen Linien, mit ihren furchtbaren Bihändern eine blutige Schneise schlagend. Im Hintergrund heulten die Steine der Katapulte todbringend heran. Die Belagerungs- und Schlachtfeldgemetzel des Mittelalters läßt der „Age of Empire"-Nachfolger in neuem Glanz erstrahlen. Blut wird zum Glück nicht gezeigt, denn hier konzentriert sich das Geschehen auf die taktischen Erfordernisse, die bei der Landnahme und bei der Erstürmung der Burgen von Euch verlangt werden...

Earth 2150: Kampagnen und Missionen

Daß Kriege oft verheerende Verwüstungen anrichten, war bekannt. Doch die Auswirkungen des globalen Konflikts 2140 sollten erst Jahre später offenkundig werden. Der übermäßige Gebrauch nuklearer Waffen hatte die Erde aus ihrer Umlaufbahn geworfen. In weniger als einem Jahr würde sie auf dem neu berechneten Kurs in die Sonne stürzen. Natürlich war niemand auf dem noch blauen Planeten von solch heißen Zukunftsaussichten angetan. Meist folgt einer schlechten Nachricht eine weitere, und so zuckten viele nur resignierend mit den Achseln, als klar wurde, daß der Planet durch Raubbau nicht genug Rohstoffe zum Bau mehrerer Kolonieschiffe besaß. Die beiden Machtblöcke UCS und die ED waren sich bewußt, daß man um jedes Gramm wichtiger Materialien kämpfen müßte. Wenn zwei sich streiten... Der sprichwörtliche Dritte in **Earth 2150** lachte allerdings nicht, denn die Heimat der Lunar Corporation (LC), der Mond, wurde ebenfalls aus der Umlaufbahn geworfen und folgte nun treu der Erde in den unvermeindlichen Tod. Da auch den Menschen der LC am Leben gelegen war, mischten sie sofort bei dem Wettstreit um die verbliebenen Ressourcen mit. Drei Feldzüge erwarten Euch also.





Oft stehen mehrere Einsätze zur Auswahl inklusive der obligatorischen Missionbriefings

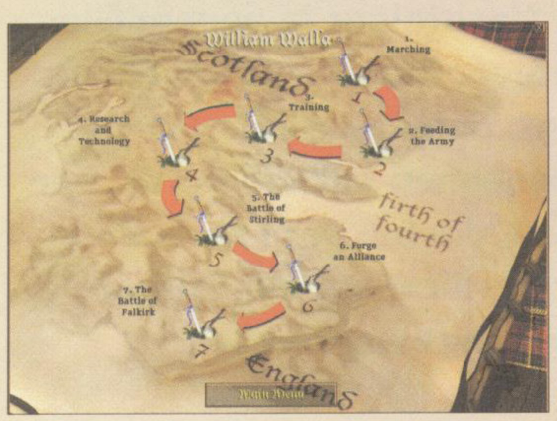
Krieg einmal anders

Als Kommandant in **Earth 2150** bekommt Ihr es mit einem Konflikt zu tun, der sich in vielen Punkten von herkömmlichen Echtzeitstrategiespielen unterscheidet. Zunächst sei erwähnt, daß die Kampagnen keineswegs linear verlaufen. Oft gibt es mehrere Einsatzorte zur Auswahl. Eine Niederlage in einer Mission beendet eine Kampagne nicht, macht den Sieg allerdings schwieriger. Es gibt Schlüsselmissionen, die, je nach ihrem Ausgang, die Geschichte verändern und den Verlauf des Krieges beeinflussen. So geht es beispielsweise darum, eine bis dato unbekannte Waffe zu bergen, um sie dann der eigenen glorreichen Armee zur Verfügung zu stellen. Im Falle der eurasischen Dynastie ist das ein Laser. Gelingt es Euch in

Age of Kings: Kampagnen und Missionen

Geschichte lebendig erleben. Fast könnte man diesen Satz bei **Age of Empires 2** anwenden. Vier historische Feldzüge entführen Euch in unterschiedliche Epochen und Länder. Jean d'Arc kämpft um das Wohl ihrer Landsleute in Frankreich, Dschingis Khan erwägt Urlaub in Europa und erobert ganze Landstriche auf seiner Reise. Als Saladin befreit Ihr Euer Land von den fanatischen Kreuzrittern, und als Barbarossa vereint Ihr die Fürstentümer im germanischen Raum zu DEM neuen heiligen römischen Reich deutscher Nation. Es gibt auch eine fünfte Kampagne, die als Tutorial dient und die Euch die Befreiung Schottlands auferlegt.

Jede Kampagne hat um die sechs Missionen. Zu wenig werden nun sicher einige Altgeneräle des Genres sagen. Doch die Aufträge stehen in Aufbau und Spieldauer kraß im Gegensatz zum sonst üblichen Missionsallerlei. Ähnlich wie **Earth 2150** gibt es viele überraschende Momente, die neue Strategien erfordern. Oft besteht eine Mission aus mehreren Teilaufgaben, die zuvor gelöst werden müssen. Ein gutes Beispiel dafür ist eine Dschingis-Khan-Mission, in der ihr die zerstrittenen Stämme unter der Flagge Eures Führers vereinen müßt. Zunächst stattet den einzelnen Fraktionen einen Besuch ab. Jeder fordert etwas anderes, bevor er sich zum Beitritt entschließt. Der eine möchte Schafe für seine durch den harten Winter geschwächten Krieger, der andere verlangt die Übergabe eines heiligen Artefakts, einige hingegen wollen von einem Wolf, der ihnen in der Nähe Probleme macht, befreit werden. So besitzt der eine Stamm genau das Artefakt, das ein anderer so gerne haben möchte. Um es zu transportieren wird aber ein Mönch benötigt, und der wohnt wiederum bei einem anderen Stamm, der gerne die Schafe für seine Krieger



Das Tutorial: Der Freiheitskrieg in Schottland



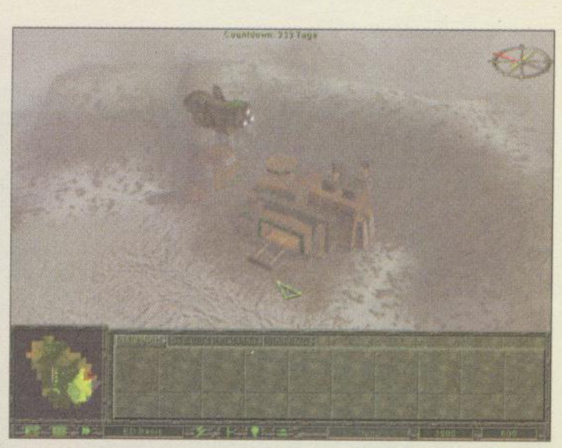
Zeitintensive Missionen erwarten Euch

der betreffenden Mission den Brizzler zu bergen, steht Euch fortan die Waffe zur Verfügung. Aber wehe, Ihr schafft es nicht. Der Gegner dankt es Euch, indem er den Laser künftig gegen Euch einsetzt. Und wer möchte schon mit den eigenen Waffen geschlagen werden?

Die Aufgabenstellungen sind ebenfalls variantenreich und gehen weit über das normale „vernichte alle Feinde“ hinaus. Oftmals ist fast gar kein Feindkontakt nötig oder wird sogar von Euren Vorgesetzten untersagt! Da die Katastrophe droht und die Uhr unweigerlich gegen Euch tickt, geht es manchmal einfach nur darum, ein gewisses Kontingent an Rohstoffen zum Bau der Raumstation sowie des Kolonieschiffes zu besorgen. Bei einigen Aufträgen kann es auch zu einer Überraschung, beispielsweise durch Feindsichtung oder Entdeckung alter Ruinen, kommen und Ihr erhaltet neue Befehle.

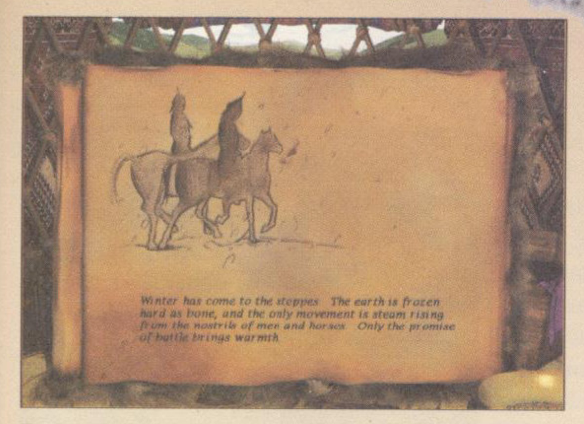


Wer kann da noch widerstehen? Das Rekrutierungsvideo der ED.


Der Raumgleiter befördert gerade Rohstoffe zur Orbitalstation

Nach erfolgreicher Mission

Interessant ist der Weg, den die Programmierer gewählt haben, um Euch nach dem erfolgreichen Abschluß eines Auftrages bei Stimmung zu halten. Während es bei üblichen Strategiespielen sofort zur Abschlußbesprechung und -bewertung geht und die nächste Mission wartet, verbleibt Ihr in **Earth 2150** im jeweiligen Einsatzgebiet. Nun könnt Ihr nach Belieben den Rest der Karte aufklären, weiterhin Rohstoffe fördern oder noch auf das Ende der aktuellen Forschung warten und zusätzlich ein paar weitere Fahrzeuge mit der neuen Errungenschaft bauen, oder aber die lädierten Einheiten aus der letzten Schlacht reparieren und zur Hauptbasis (siehe Ressourcen und Forschung) verfrachten. Doch vergeßt niemals – die Uhr tickt! Und oberstes Ziel ist es, genügend Ressourcen für die Flucht abzubauen und den Bau des Kolonieschiffes zu gewährleisten. Ein nützliches Feature ist auch die Möglichkeit, vor jeder Mission den Schwierigkeitsgrad wählen zu können.



Zwiscchensequenzen informieren über den weiteren Verlauf des Krieges

Nach der Schlacht: Umfangreiche Statistiken informieren Euch über den Endstand

haben möchte. Oftmals gleichen die Aufgaben schon ausgewachsenen Puzzles, die irgendwie gelöst werden müssen.

Mehr Strategie als Taktik

Während in vielen Echtzeitstrategie-Spielen die Taktik im Gefecht im Vordergrund steht, kommt bei **Age of Empires 2** die Strategie mehr zum Tragen, läßt die Taktik aber nicht unbedeutend erscheinen. Vielmehr ist es die Missionsstruktur, die langfristige Planung zwingend notwendig macht. Das oftmals simple „Basisbau, Ressourcenabbau, Armeeaufbau und Angriff“-Prinzip funktioniert hier nicht. Durch die vielen kleineren Zwischenziele und Aufgaben kann ein Auftrag schon mal mehrere Stunden in Anspruch nehmen. Dabei wirkt das Geschehen niemals zäh und langatmig. Der geschickte Aufbau einzeln miteinander verknüpfter Punkte läßt einen die Zeit einfach vergessen. Vielleicht werdet auch Ihr während einer Mission erstaunt auf die Uhr sehen und bemerken, daß bereits sechs Stunden vergangen sind. Auch die vielen unterschiedlichen Einheiten und die oftmals große Überlegenheit des Gegners machen ein wohl durchdachtes Vorgehen unumgänglich. Ihr müßt die richtige Mischung zwischen Einheitenvielfalt und -anzahl sowie den möglichen Aufrüstungen finden.

Starrer Verlauf

Im Gegensatz zu **Earth 2150** gingen die Programmierer von Ensemble Studios den konventionellen Weg: Alle Kampagnen sind linear und erfordern den erfolgreichen Abschluß einer Mission, um weiterzukommen. Wir raten Euch zum regen Gebrauch der Speicherfunktion! Nichts ist ärgerlicher, als einen Auftrag nach acht Stunden Spielzeit durch einen kleinen Fehler doch noch zu verlieren.

Die Bedienung in Earth 2150


Die Aufnahmefunktion hilft ungemein

Strategiespiele machen nur dann wirklich Spaß, wenn auch die Bedienung einen Komfort bietet, der es Spielern gestattet, sich auf das Geschehen während einer Mission zu konzentrieren. Earth bietet vielerlei Hilfen, damit Ihr Euch auch tatsächlich um die Vernichtung des Feindes als um das Lösen von Bedienproblemen kümmern könnt. Das Benutzerinterface (siehe Schaubild nächste Seite) läßt sich konfigurieren. So lassen sich die Minikarte und das Interface auch ausblenden und der Bildschirm splitten. Diejenigen von Euch, die aufgrund schwächerer Hardware in der niedrigsten Auflösung von 640x480 spielen werden, können bedenkenlos auf die untere Leiste verzichten. Erstellte Platoons lassen sich ohne weiteres über einen simplen Tastendruck wiederfinden. Das praktische Aufzeichnungssystem erlaubt es, eine komplexe Befehlsreihenfolge aufzunehmen, um sie dann abzuspielen. Dies funktioniert selbst bei Baueinheiten im Pausemodus. Um keine kostbare Zeit zu verlieren, bietet es sich also an, den kompletten Bau der Basis während aktivierter Ruhepausen aufzunehmen. Während Eure Gebäude nach und nach hochgezogen werden, ist ausgiebig Gelegenheit, das nähere Umfeld zu erkunden. Wer die Station dennoch nicht aus den Augen lassen will, kann zwei zusätzliche Kameras installieren. Mit einem Linksklick aktiviert Ihr das gewünschte Fenster, gebt Eurem Späher mehrere Wegpunkte vor, aktiviert mit der Taste „F“ den Verfolgermodus und wendet Euch schließlich wieder dem Geschehen im großen Hauptfenster zu. So entgeht dem gewieften Taktiker fast nichts.

Alles ohne Umwege erreichbar

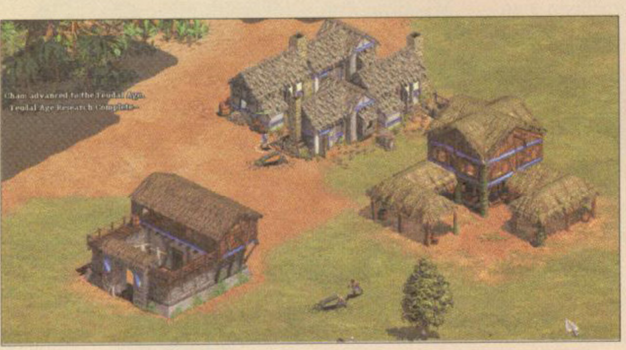
Bei aktiviertem Benutzerinterface besteht – im Gegensatz zu **Age of Empires 2** – nicht mehr die Notwendigkeit, für neue Bauaufträge eine Produktionsstätte direkt anzuwählen. Über die Leiste gelangt Ihr bequem zu allen vorhanden Platoons und Gruppen sowie Gebäuden. Natürlich könnt Ihr mehrere Einheiten in Auftrag geben. Es gibt jedoch ein Limit, daß in Ressourcen gemessen wird und im Verlauf der Kampagne steigt.

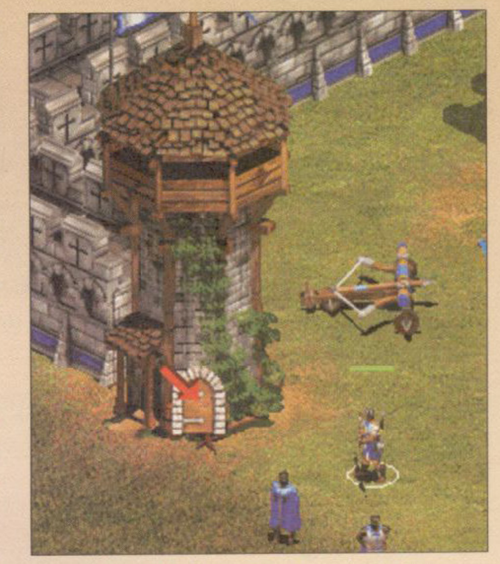
Die Bedienung in Age of Empires 2

Bei **Age of Empires 2** wurde die durchaus passable Bedienung konsequent weitergeführt und noch verbessert. Wie auch bei **Earth 2150** bauen Eure Arbeiter mehrere Gebäude hintereinander, was Ihr bequem über das Drücken der Shift-Taste signalisiert. Dennoch fielen uns dabei zwei ärgerliche und vermeidbare Fehler auf. Zum einen beendet Euer Mann nicht das erste begonnene Gebäude, sondern folgt Euren Anweisungen und bewegt sich von Baustelle zu Baustelle, um schließlich mit dem letzten Auftrag zu beginnen. Dadurch verliert Ihr unnötig wertvolle Zeit beim Hochziehen der eigenen Siedlung. Zum anderen kann es gerade bei einer Reihe dicht beieinander stehender Gebäude dazu kommen, daß sich der wackere Kerl selbst einmauert. Aber Ihr werdet nicht einmal darüber unterrichtet. Daß so etwas jedoch möglich ist, bewies bereits **Total Annihilation**, wo derartiges durch eine eindeutige Meldung quittiert wurde.

Inkonsequente Steuerung

Die Bedienung Eurer Leute ist simpel. Mit einem Linksklick werden einzelne Einheiten, per Rahmen-Ziehen eine Gruppe ausgewählt. Der Rechtsklick dient zum Ausführen eines Kommandos. Was Eure Soldaten tun, ist abhängig vom Ziel. Eine leere Fläche bedeutet den Marschbefehl, ein wildes Tier, gegnerische Truppen oder Gebäude den Angriff. Es besteht die praktische Möglichkeit, zum Beispiel Bogenschützen in Wachtürmen zur Verstärkung zu stationieren. Nach der Steuerung sollte es unserer Meinung nach logisch sein, auf einen Turm rechtszuklicken. Doch hier wird das einfache und geniale Prinzip nicht kon-


Zur Einheitenproduktion muß man Gebäude anwählen


Umständlich: Der Garrison-Befehl

Wir haben eine Anzeige vermißt, die Aufschluß darüber gibt, wieviel denn noch erlaubt ist. Die Einheitenbeschränkung durch die eingesetzten Ressourcen zu berechnen, ist interessant, hat jedoch einen großen Nachteil. Da die vielen unterschiedlichen Fahrzeugtypen, entsprechend ihrer Ausstattung unterschiedliche Herstellungskosten haben, könnt Ihr lediglich erahnen und schätzen, was noch im Rahmen Eures aktuellen Budgets liegt. So wird es mehr als einmal passieren, daß Euch unversehens die Meldung über das Erreichen des Baulimits aus den Siegträumen reißt. Gerade, wenn dann nicht die richtigen Waffengattungen bereitstehen, um den Feind zu eliminieren, müßt Ihr in den sauren Apfel beißen und teure Einheiten vernichten.

Eine starke Truppe

Euren Kampfverbänden könnt Ihr vielfältige Befehle erteilen. Neben dem Marschbefehl, dürft Ihr auch über mehrere Wegpunkte Patrouillen zuweisen. Gefährdete Einheiten und Baufahrzeuge oder Sammler können bewacht, Truppen zum Schutz der Basis eingesetzt werden. Unterschiedliche Formationen erlauben mehr taktische Tiefe, lassen aber die komfortablen KI-Routinen zum Schutze schwächerer Einheiten wie bei **Age of Empires 2** vermissen. Doch egal, was Eure Kampfverbände machen, Ihr könnt durch die Vergabe unterschiedlicher Scripts Ihr Verhalten im Kampf indirekt beeinflussen. Je nach Auswahl ziehen sich lädierte Fahrzeuge früher zurück oder verteidigen ihre Position bis zum bitteren Ende. In einem Platoon mitgeführte Reparatureinheiten erledigen ebenso ihren Job wie die Versorgungshubschrauber – auf Wunsch auch automatisch. Dabei ist uns aufgefallen, daß bei einem von uns gezielt geforderten Abbruch der Instandhaltungsarbeiten der Befehl zwar bestätigt, aber verweigert wurde, was unter Umständen zu vermeidbaren und ärgerlichen Verlusten führt.

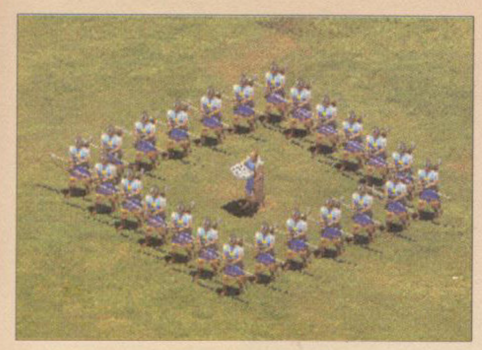


Überblick durch die Bildschirmteilung



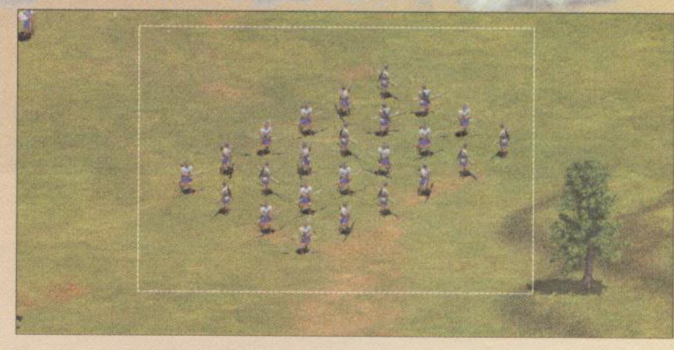
Platoons können diverse Befehle ausführen

sequent durchgezogen, denn nur mit gedrückter Alt-Taste oder zuvor gedrücktem Garrison-Befehl lassen sich die Soldaten dazu bewegen, den Turm auch wirklich zu betreten.



Der Mönch ist gut behütet

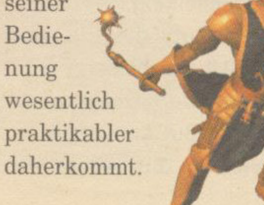
Ansonsten könnt Ihr Truppen, wie auch bei **Earth 2150,** auf Patrouille schicken, andere Einheiten bewachen lassen und ihr Verhalten im Kampf bestimmen. Verschiedene Formationen bieten gerade bei gemischten Gruppen ungewohnte Möglichkeiten. Bei der Block-Formation werden die defensiv-schwächsten Einheiten, wie beispielsweise Katapulte oder auch Mönche, gezielt geschützt. Leider brechen besagte Formationen bei Feindkontakt zu schnell zusammen, so daß die Katapulte plötzlich ungeschützt in der Gegend rumstehen. Beim Kampf gegen den Computer ist das weniger von Bedeutung, da er nicht versucht, das schwere Gerät zuerst zu vernichten. Bei Multiplayerpartien ist das jedoch ärgerlich, da ein menschlicher Kontrahent sofort seine Chance sieht, wichtiges Eroberungsgerät zu zerstören. Wenn er in diesem Moment nicht selbst das gleiche Problem hat.



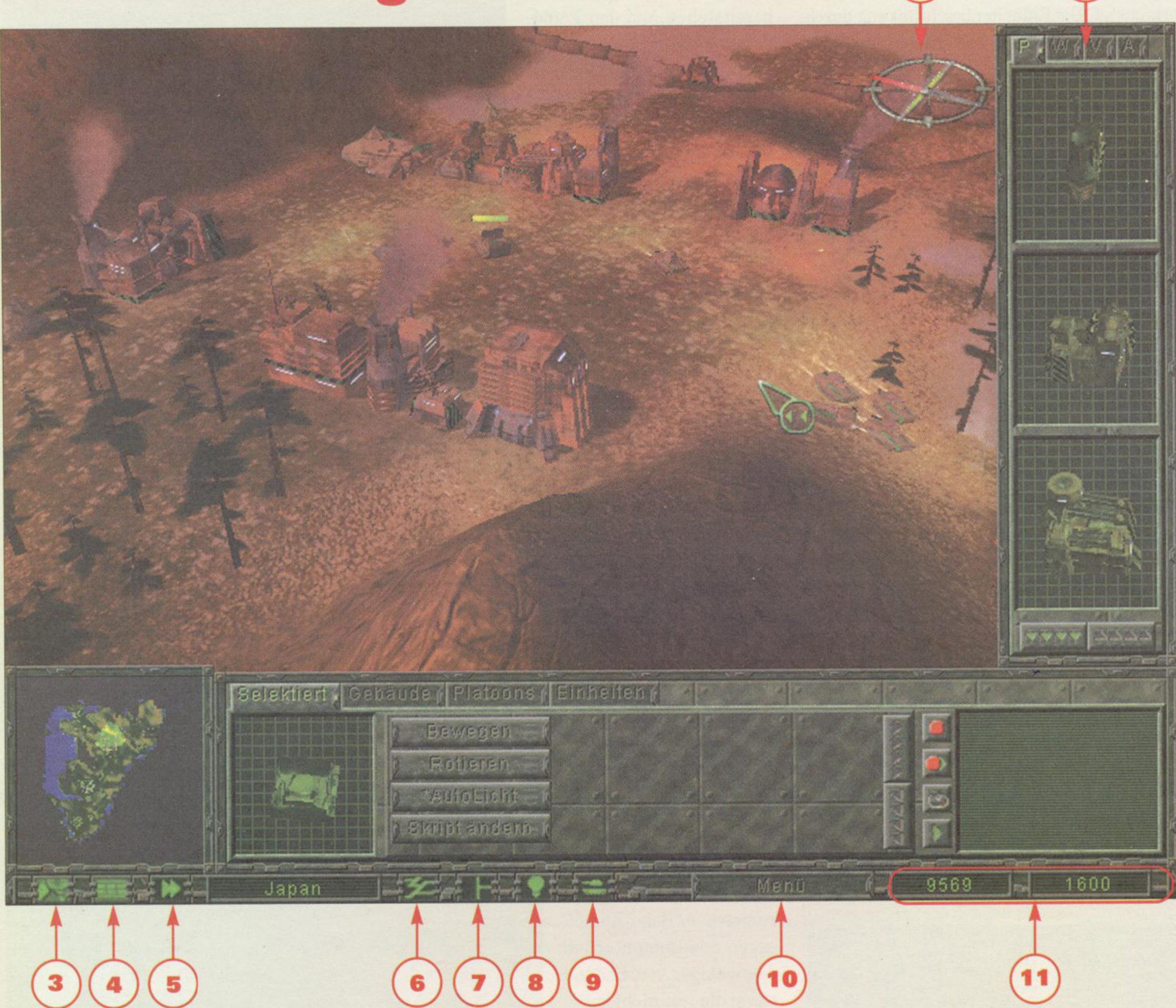
Die Gruppe läßt sich bequem per Rahmen auswählen

Truppenaushebungen

Neue Soldaten lassen sich einfach per Mausklick ordern. Es besteht auch hier die Möglichkeit, mehrere Einheiten in Auftrag zu geben. Praktisch ist, daß die benötigten Ressourcen für eine Einheit wie auch bei Gebäuden sofort abgezogen werden. Auf diese Weise seid Ihr stets darüber informiert, wieviel machbar ist. Diese Möglichkeit haben wir bei **Earth 2150** schmerzlich vermißt. Um Nachschub zu ordern, müßt Ihr jedoch das jeweilige Gebäude, also beispielsweise Kaserne oder Stall, zunächst direkt anwählen, was jedesmal ein Zurückspringen in das heimische Dorf erforderlich macht. Eine wenig elegante Lösung, da **Earth 2150** mit seiner Bedienung wesentlich praktikabler daherkommt.



Die Bedienung von Earth 2150



(1) Damit Ihr auf den frei schwenk- und zoombaren Karten nicht den Überblick verliert, hilft der Kompaß bei der Orientierung.

(2) Nach Anwählen einer Produktionseinheit oder -gebäudes, öffnet sich rechts das Baumenü mit allen verfügbaren Optionen. Am oberen Rand könnt Ihr zwischen den einzelnen Bereichen Produktion, Wirtschaft, Verteidigung und andere wechseln. Befindet sich etwas gerade im Bau, informiert eine Fortschrittsanzeige über den Zeitraum der Fertigstellung.

(3) Dieser Button erlaubt das Ein- und Ausblenden der Übersichtskarte

(4) Das zuschaltbare Benutzerinterface läßt sich mit dem Button aktivieren. Hier könnt Ihr zwischen Einheiten und Gebäuden sowie erstellten Platoons bequem wechseln. Die Aufnahmefunktion rechts erlaubt komplexe Befehlsketten, die im Nachhinein abgearbeitet werden. Alle Funktionen lassen sich auch über Hotkeys erreichen.

(5) Diese Schaltfläche erlaubt das schnelle Hin- und Herschalten zwischen Eurem Hauptquartier und der jeweiligen Einsatzbasis vor Ort.

(6) Mit diesem Schalter könnt Ihr zwischen Erdoberfläche und dem Untergrund wechseln, um ggf. vorhandene Tunnelsysteme zu erforschen oder eigene auszuheben.

(7) Ein Klick auf diesen Button splittet den Taktikschirm in drei Bereiche. Nützlich, um Späheinheiten mit der Kamera automatisch zu verfolgen und mögliche Feindsichtungen sofort zu analysieren.

(8) Ein Klick auf die Glühbirne führt Euch in das ***Forschungsmenü***.

(9) Über dieses Feld gelangt Ihr zu dem ***Konstruktionsmenü***.

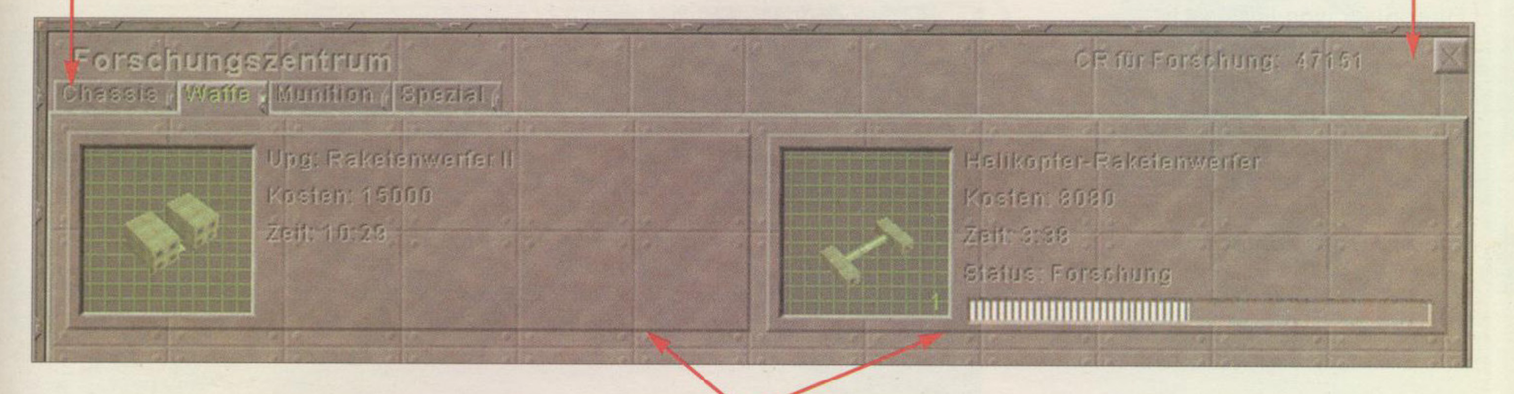
(10) Über das Menü gelangt Ihr zu den Optionen, könnt den aktuellen Stand der Schlacht speichern oder zu einer früher gesicherten Position zurückkehren. Müde Generäle finden hier ebenfalls die Möglichkeit zum schnellen Ausstieg.

(11) Weder die vorhandenen Ressourcen für Produktion und Forschung (links), noch der Energieausstoß Eurer Kraftwerke (rechts) werdet Ihr mit diesen Anzeigen unten aus den Augen verlieren. Gerade der Energiehaushalt sollte den Bedarf decken!

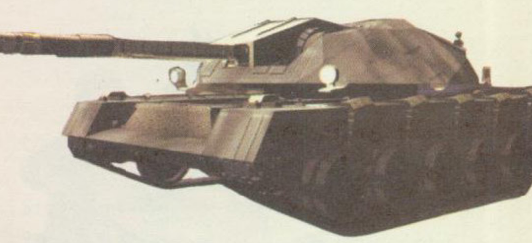
Die Forschung

Oben links könnt Ihr zwischen den Forschungsbereichen Chassis, Waffen, Munition und Spezial durchschalten.

Die Anzeige schafft Klarheit, wieviel Credits für die Forschung aktuell zur Verfügung stehen. Doch Achtung: Der Bau von Gebäuden und Einheiten wird ebenfalls aus diesem Pool bezahlt, eine Funktion zur Schaffung eines separaten Forschungsbudgets gibt es nicht!



Mit einem simplen Linksklick läßt sich die Forschung starten. Die Zahl im Bild gibt an, an welcher Position in der Pipeline sich das gewählte Upgrade befindet. Die Daten rechts neben dem Bild informieren im Klartext über die Art der Aufrüstung, den nötigen Kosten sowie über die Restzeit bis zur Fertigstellung



Das Konstruktionsmenü

Nach der Wahl eines Grundmodells müßt Ihr im oberen, linken Bereich aus der Ausrüstungsliste eine Komponente wählen.

Nach Wahl des Chassis und der Waffe informiert der Textkasten über überlebenswichtige Daten wie Stärke der Panzerung, eventuell vorhandene Schilde, Angriffswert, Geschwindigkeit sowie über Baukosten und -zeit.

Jedem neu erstellten Einheitentyp dürft Ihr einen Namen geben und ggf. ein Skript zuweisen, das sein Verhalten auf dem Schlachtfeld verändert.

Am unteren Bildschirmrand könnt Ihr Euch einen Überblick über die bereits vorhandenen Einheiten aus den Bereichen Militär, Zivil und Wasser verschaffen. Ein Klick auf ein Fahrzeug erlaubt das direkte Umrüsten einer zukünftigen Produktionsreihe

Die Schlacht im Griff – Die Bedienung von

655 173 480 800 23/25

Die Leiste informiert Euch über den Ressourcenbestand in Eurem Dorf respektive Eurer Stadt (von links nach rechts: Holz, Nahrung, Gold und Steine). Das letzte Feld, ganz rechts, gibt Auskunft über die Anzahl Eurer Mannen und die mögliche Höchstzahl der Bevölkerung, die von Euren Häusern unter stützt wird.

655 173 480 800 23/25 Feudal Age

–Warning you are being attacked!!!–

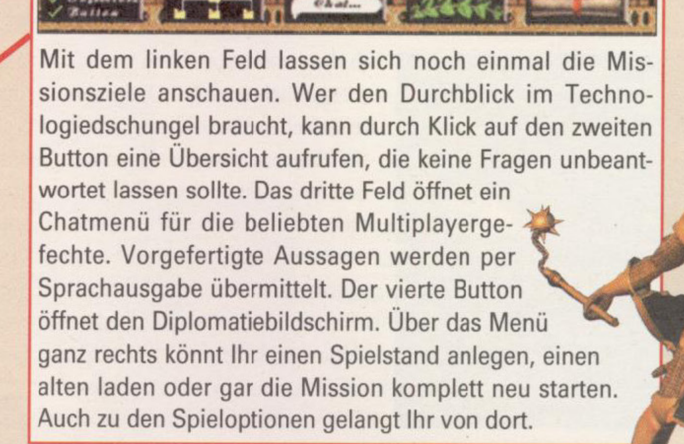


Bei ausgewählten Truppen könnt Ihr festlegen, wie aggressiv sie vorgehen sollen, sie zur Wache in einen Turm schicken oder Formationsbefehle erteilen. Truppen in Formation dürft Ihr zusätzlich gezielte Schwenkkommandos erteilen. Ebenso ist es möglich andere Einheiten bzw. Gebäude bewachen zu lassen.

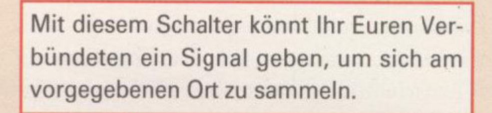
Bei Gebäuden erhaltet Ihr auf der linken Seite eine Liste aller möglichen Bau- und Forschungsoptionen. Rechts könnt Ihr Euch über den Zustand des Gebäudes sowie Defensiv- und Offensivpotential informieren.



Age of Kings



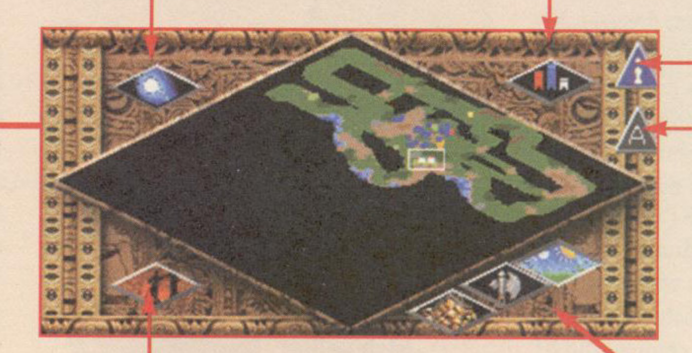
Mit dem linken Feld lassen sich noch einmal die Missionsziele anschauen. Wer den Durchblick im Technologiedschungel braucht, kann durch Klick auf den zweiten Button eine Übersicht aufrufen, die keine Fragen unbeantwortet lassen sollte. Das dritte Feld öffnet ein Chatmenü für die beliebten Multiplayergefechte. Vorgefertigte Aussagen werden per Sprachausgabe übermittelt. Der vierte Button öffnet den Diplomatiebildschirm. Über das Menü ganz rechts könnt Ihr einen Spielstand anlegen, einen alten laden oder gar die Mission komplett neu starten. Auch zu den Spieloptionen gelangt Ihr von dort.



Mit diesem Schalter könnt Ihr Euren Verbündeten ein Signal geben, um sich am vorgegebenen Ort zu sammeln.

Über dieses Feld läßt sich unten rechts im Spielfenster eine kleine Liste aufrufen, die Eure Stärke im Vergleich zu den Gegnern zeigt. Die Zahl wird aus verschiedenen Faktoren, wie beispielsweise verfügbare Streitkräfte und Ressourcen, ermittelt.

Per Hilfe-Feld könnt Ihr einblendbare Hilftexte ein- bzw. ausschalten.

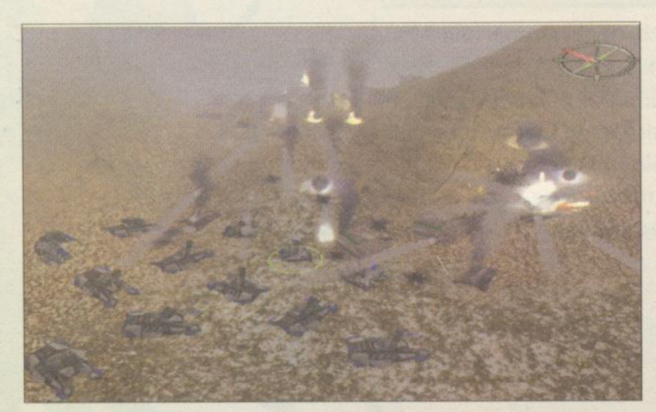


Dieser Button aktiviert das erweiterete Menü, das neue Funktionen für die Karte und Einheiten zur Verfügung stellt.

Dank dieser drei Felder könnt Ihr zwischen verschiedenen Informationen auf der Minikarte hin- und herschalten. Der linke Button hebt die vorhandenen Ressourcen hervor, während der mittlere Schalter Kampfeinheiten in den Vordergrund stellt. Das rechte Feld stellt die Normalansicht der Minikarte wieder her.

Bei größeren Siedlungen ist es unmöglich, alle Arbeiter im Auge zu behalten. Um Arbeitslose aufzuspüren, hilft dieser Button, der Euch sofort zum nächsten Müßiggänger katapultiert.

Die KI in Earth 2150

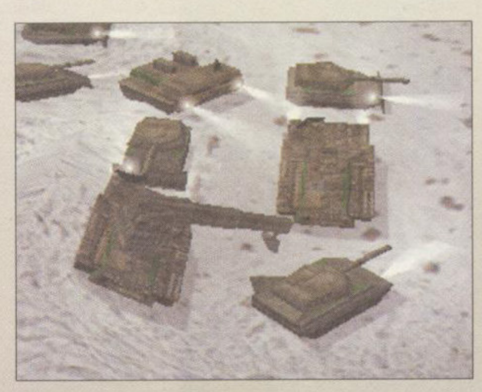


Wir stehen uns im Weg und rücken nicht nach

Künstliche Intelligenz ist vor allem bei Strategiespielen häufig ein Kritikpunkt. Mit **Earth 2150** hat Topware einen wichtigen Schritt in die richtige Richtung getan und bietet dem Spieler eine Herausforderung, weil der Computer nicht zu unlauteren Mitteln greift. Die KI der Gegner ist durchaus interessant und weist Verhaltensweisen auf, die wir oft vergeblich suchen. Die automatische Verteidigung bei Einheiten, die gerade marschieren, ist nicht selbstverständlich. Umso erfreulicher, daß dies bei Earth zum Standard gehört. Auch ziehen sich Feinde bei offensichtlicher Übermacht zurück, anstatt als Kanonenfutter zu enden. Bei einzelnen Waffengattungen konnten wir sogar beobachten, wie sich ein Fahrzeug in eine günstigere Schußposition bewegte. Des weiteren verwendet der Computer nur selten ein und dieselbe Angriffsmethode. Er kombiniert nach Rückschlägen seine Einheiten neu und erhöht die Stärke des Offensivverbandes.

Massenschlachten

Kriege leben von ihren großen Schlachten, nicht nur von kleinen Scharmützeln und Grenzstreitigkeiten. Die dreidimensionale Landschaft bietet mehr strategische und taktische Optionen. Doch gerade diese Dreidimensionalität birgt Probleme. Auf offenem, weitem Gelände sind Kämpfe größerer Verbände kein Problem. Doch beim Zusammenstoß in mehr oder weniger engen Schluchten stehen sich Fahrzeuge oft gegenseitig im Weg und verhindern einen möglichen Sieg. Selbst die manuelle Order, während des Gefechtes weiter vorzurücken, wird ignoriert. Sie bleiben einfach stehen und feuern weiter. So



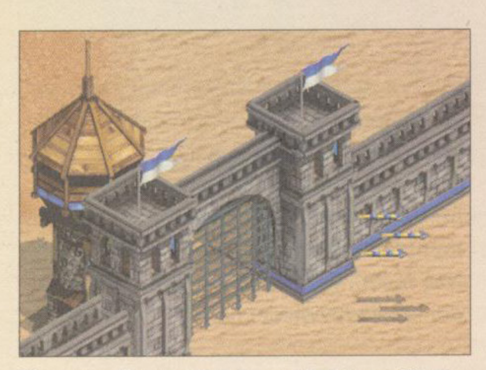
Die automatische Reparatur der Kampftruppe ist äußerst praktisch

Die KI in Age of Empires 2

Age of Empire hatte noch mit diversen KI-Mängeln zu kämpfen, die es dem Spieler leicht machten, den Computer auszutricksen. Zu unflexibel verhielten sich gegnerische Verbände, um wirklich eine Bedrohung für erfahrene Strategen zu sein. Auch das von vielen bemerkte "Schummeln" der KI in Skirmish-Partien sorgte für Unmut und führte zur Abwertung. Ensemble Studios versprach Besserung. Wir haben das natürlich nachgeprüft und können feststellen: Nun verdient die KI wirklich ihren Namen, denn sie zeigt sich im Vergleich zum Vorgänger erstaunlich flexibel. So passiert es nur sehr selten, daß der Computer versucht, mit immer den gleichen Einheiten Verteidigungswälle zu erstürmen. Wie auch bei Earth 2150 kombiniert er seine Truppen neu und erhöht die Anzahl der Angreifer. So mußten wir uns im Verlaufe einer Partie auch geschlagen geben und die Niederlage eingestehen (siehe Bilderverlauf rechts).



Dumm gelaufen: Der Arbeiter hat sich selbst eingemauert



Kanonenfutter: Immer wieder schickt die KI ihre Arbeiter in den Tod

Gezielte Angriffe auf Eure Siedlung ohne vorherige Aufklärung finden, im Gegensatz zu **Command & Conquer 3** beispielsweise, ebenfalls nicht statt. Erst wenn es dem Computer gelungen ist, Eure Siedlung zu entdecken, müßt Ihr mit Angriffen rechnen. Dabei ist die Aggressivität des Gegners ähnlich wie bei **Earth 2150** vom Schwierigkeitsgrad abhängig. Selbst das Bauverhalten wird davon beeinflußt. In der leichten Stufe zum Beispiel bemüht sich der Computer grundsätzlich erst nach Euch, eine neue Technologiestufe respektive ein neues Zeitalter zu erreichen. Zu unserem Erstaunen macht die KI nur wenig bis gar keinen Gebrauch von durchaus sinnvollen Formationen. So bewegen sich die Soldaten, nach ihren Waffengattungen gruppiert, im Gänsemarsch. Gerade die nützliche Blockformation, um nahkampfschwache Einheiten wie Bogenschützen oder Katapulte zu schützen, finden in der uns vorliegenden Testversion keinerlei Verwendung. In einem Gespräch mit Microsoft wurde uns versichert, daß an solchen Mängeln gearbeitet werde und sie in der Verkaufsversion nicht mehr enthalten seien.



Hier nahmen die Sammler lieber den viel zu weiten Weg zur ersten Raffinerie

scheidet, ein Platoon zu splitten, um Engstellen elegant zu umgehen, damit alle Einheiten nahezu gleichzeitig am Ziel eintreffen. Das funktioniert auch tadellos, nur kann es durchaus passieren, daß nur ein Teil überraschend auf den Gegner trifft und aufgrund der Teilung unterlegen ist. Bei engen Pässen hingegen geschieht genau das Gegenteil: Oben wartet der Feind und zerlegt formvollendet Einheit für Einheit, die sich den Berg hinaufquält, und es wird kein Versuch unternommen, einen anderen Weg zu gehen, obwohl es den sogar gibt und das Gebiet bereits aufgeklärt und damit bekannt ist.

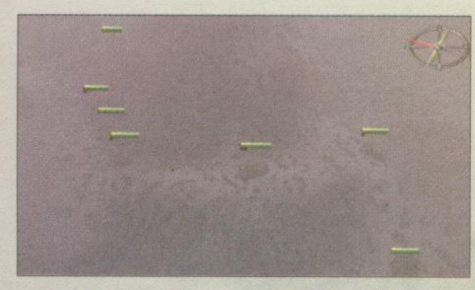
nützt oft die größte Feuerkraft nichts, wenn nur 20 oder 30 Prozent der Truppe an dem Kampf teilnehmen.

Der schmale Grad

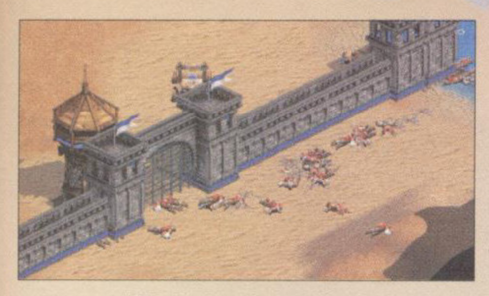
Die beste Wege-Findungs-KI kann in Earth nur so gut funktionieren, wie es das Gelände erlaubt. Der Computer berücksichtigt mehrere Faktoren, um den idealen Weg zu finden. Doch ideal ist selbst in der logischen Welt der PCs nur subjektiv. Denn in manchen Situationen kann es vorkommen, daß die KI entscheidet, ...

Schweres Ressourcensammeln

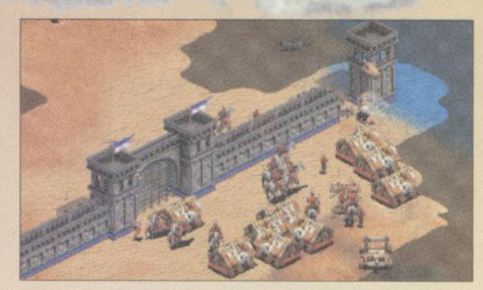
In unzähligen Missionen werdet Ihr mehr als nur ein Rohstoffvorkommen benötigen, sei es, um den Bau der Raumstation voranzubringen oder Eure Armee weiter aufzurüsten. Neue Quellen lassen sich auch schnell finden, ebenso der Aufbau einer neuen Mine und Raffinerie ist schnell erledigt. Gibt man nun den Sammlern den Auftrag, das Erz zu fördern, wird der beschäftigte General gewiß für ein paar Sekunden verdutzt innehalten. Die Fahrzeuge fahren nämlich nicht zur frisch gebauten Raffinerie, die direkt neben der Mine steht, sondern wählen den weiten Weg zurück zur Basis und alten Produktionsstätte. Selbst die manuelle Abschaltung des Gebäudes hilft nichts und fördert nur stupide wartende Sammler vor der deaktivierten Raffinerie zu Tage. Es ist zwar kein Problem, die Fahrzeuge manuell auf neuen Kurs zu schicken, doch in späteren Missionen, in denen jede Minute zählt und Ressourcen für wichtige Bauten auf einmal ausbleiben, können durchaus die Niederlage bedeuten.



Die Wege-KI meint es gut und splittet das Platoon auf seinem Weg...







Mit jeder Angriffswelle neue Einheitenkombinationen, bis die KI es schließlich schaffte und durchbrach

Arbeiter – die Lemminge

Ein alt bekannter Mangel aus dem ersten Teil waren die teils selbstzerstörerischen Ambitionen der Arbeiter. Hatte der Computer wichtige Ressourcen entdeckt, schickte er immer neue Wellen von Arbeitern zum Abbau der notwendigen Rohstoffe. Einfache Taktik gegen den Raubbau der KI war ein Verteidigungswall samt Wachturm, der sich um sie kümmerte. Überrascht stellten wir fest, daß die KI selbst im zweiten Teil noch immer diesen Fehler begeht. Nach dem alten Prinzip bauten wir Mauer und Turm, in der Erwartung, daß der Computer nun Truppen aussenden würde, um das Hindernis zu beseitigen. Leider geschah nichts dergleichen. Wie bereits Ende 1997 marschierten die Arbeiter weiter unermüdlich gegen unsere Verteidigungslinie und starben elendig. Ein Fehler, der heutzutage nicht mehr vorkommen darf!

Gerade in Skirmish-Partien mußten wir erleben, daß die KI versuchte, Kasernen direkt vor unserer Nase aufzubauen. Die Bauplätze befanden sich zwar nicht direkt in der Sichtlinie unserer Wachtürme, doch reichte es aus, einen Soldaten vor den Mauern patrouillieren zu lassen, um die Anwesenheit des Feindes zu erspähen. Natürlich wurde jedes Mal von unserer Seite ein Ausfall vorgenommen, um die Gebäude sowie Arbeiter zu eliminieren. Dennoch versuchte es die KI immer wieder aufs Neue. Nicht einmal Truppen zum Schutz und zur Überwachung des Baus sandte er aus. Ebenfalls ein schwerer Fehler, den man seit **Total Annihilation** nicht mehr machen sollte!

Begrenzte Flexibilität

Bei Angriffen auf gegnerische Festungen schöpfte der Computer seine Kräfte zur Verteidigung nicht voll aus. Bei massiven Attacken auf einen gezielten Punkt des Mauerwerks und des Durchbruchs behielt er immer ein gewisses Kontingent an Truppen zurück, obwohl es dazu keine Veranlassung gab – selbst auf einer Karte im Kampf gegen zwei verbündete KI-Völker, obwohl der angegriffene Computer im Rücken von seinem Partner gedeckt wurde.

Mehrspielerspaß bei Earth 2150

Nach erfolgreich abgeschlossenen Kampagnen lockt der Multiplayer-Modus. Erst im Spiel Mensch gegen Mensch offenbaren sich alle Möglichkeiten eines Spiels, wodurch es seine Langlebigkeit unter Beweis stellen kann. **Earth 2150** unterstützt alle relevanten Verbindungsmöglichkeiten (TCP, IPX, Modem sowie Nullmodem). Diverse Karten für ausgedehnte Schlachten lassen bis zu 15 menschliche Kontrahenten zu. Der zukünftige Nachschub an Karten ist wohl so gut wie sicher. Der ausgezeichnete Editor spricht die Kreativen an. Topware Interactive selbst verspricht ebenfalls, künftig für frisches Material zu sorgen. Demjenigen, der ein neues Spiel aufmacht, stehen vielfältige Optionen zur Verfügung. Zunächst geht es an die Auswahl des Kampfgebietes respektive der Karte. Leider gibt es keine Möglichkeit, sich zuvor eine Mini-Ansicht des Geländes anzeigen zu lassen. Es gibt lediglich Informationen zur Größe, den verfügbaren Rohstoffen und die maximale Anzahl der Spieler. Als Initiator einer Partie dürft Ihr aber auch noch das Startkapital bestimmen und ein Einheitenlimit, wie in der Kampagne in eingesetzten Ressourcen berechnet, festlegen. Interessant ist die optionale Funktion der Cash-Rate, was nichts anderes bedeutet, als daß jeder Spieler in einem vorher festgelegten Zeitraum Rohstoffe erhält, ohne sie zuvor abbauen zu müssen. Um gemeinsam gegen den Compu-



Berge sollten strategisch genutzt werden



Fritz beim Sturm auf meine Basis

Mehrspielerspaß bei Age of Empires 2

Wie auch bei **Earth 2150** kommt **Age of Empires 2** mit einem ausgefeilten und umfangreichen Multiplayermodus daher. Die üblichen Netzwerkprotokolle wie auch die Modem und Nullmodem-Verbindungen werden unterstützt. Bei der Auswahl der Karte fehlt ebenso wie bei **Earth 2150** die Möglichkeit, sich das Gebiet zuvor anzuschauen. Um die Auswahlliste jedoch einzuschränken, könnt Ihr bereits im Vorfeld die Größe aufgrund der Teilnehmer begrenzen, wodurch die Übersicht verbessert wird.

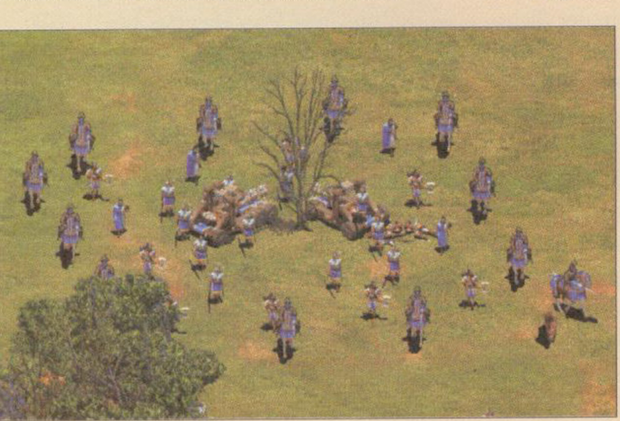
Optionen

Ensemble Studios bedachte den Mehrspielermodus mit mehreren sinnvollen Optionen. So kann festgelegt werden, ob es möglich ist, daß ein Spieler die Ablaufgeschwindigkeit verändern darf, oder dies von vornherein untersagt ist. Ebenso besteht die Chance, bereits zu Beginn das komplette Gebiet einzusehen, so daß die sonst wichtige Aufklärung entfällt. Um Euch lange und mühsame Forschungsarbeit zu ersparen, könnt Ihr auch das Startzeitalter festlegen. Bei zuschaltbaren KI-Gegnern läßt sich selbstverständlich deren Aggressivität vorher definieren.

Neben den üblichen „Vernichte alles und jeden"-Szenerien gibt es auch neue Varianten, die für die nötige Abwechslung sorgen. Aber gerade der sehr gute Karteneditor verspricht lange Nachschub an allen Fronten. Bis zu acht Kontrahenten können sich zukünftig in mittelalterliche Schlachten stürzen.



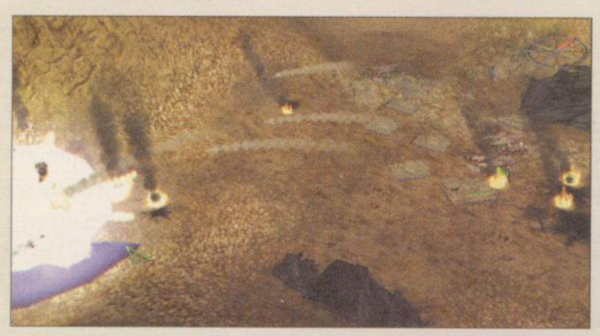
Auch in Age of Kings machen die Höhenunterschiede Sinn



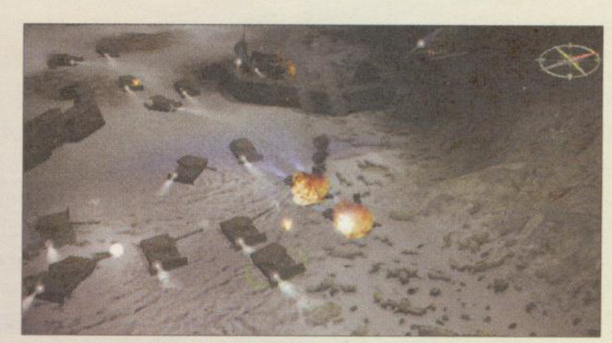
Formationen werden besonders in Multiplayerpartien wichtig sein und sollten genutzt werden!

ter anzutreten, können die verbleibenden Fraktionen von der KI übernommen werden, wobei Ihr für jede Partei die Aggressivität einstellen könnt.

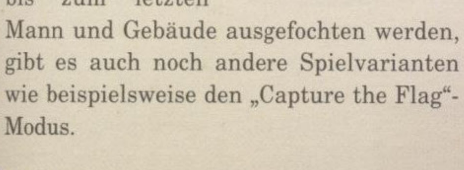
Neben den normalen „Jeder gegen Jeden“ und „Gruppenkämpfen“, die bis zum letzten



Hier gelang es Ralf nach langer und blutiger Schlacht, Fritz´ Basis zu vernichten



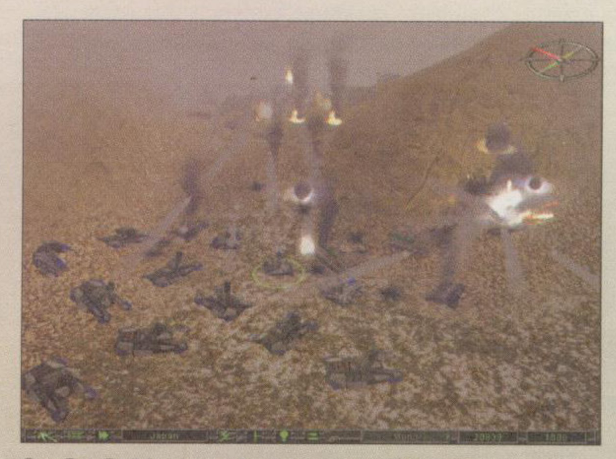
Ich habe Fritz´ Basis entdeckt – er meinen Späher allerdings auch...



Mann und Gebäude ausgefochten werden, gibt es auch noch andere Spielvarianten wie beispielsweise den „Capture the Flag“-Modus.

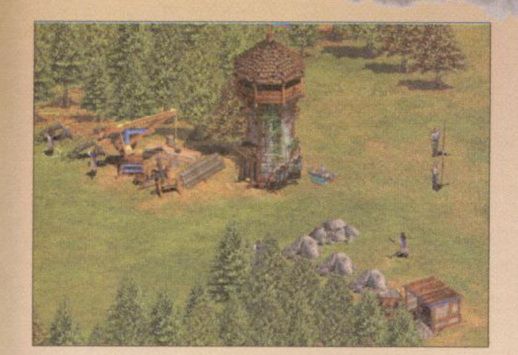
Performance

Die Geschwindigkeit machte bei kleineren Partien von bis zu vier Kontrahenten bei uns keine Probleme (wir benutzten einen PII/400 mit 64 MB RAM und entweder einer TNT oder 3Dfx-Karte). Je mehr Einheiten sich jedoch auf dem Schlachtfeld tummeln, desto größer ist der Hardwarehunger. Selbst auf unserem Testrechner bekamen wir Probleme beim Kampf



Große Schlachten bieten was fürs Auge

gegen vier weitere KI-Gegner, die ausschließlich mit der flüssigen Darstellung am Schirm und weniger mit der Netzwerkperformance zusammenhingen. Nach telefonischer Rücksprache versicherte Topware Interactive jedoch, das Programm noch bis zum Release in Hinsicht auf die Geschwindigkeit zu optimieren. Bei der aktuellen, uns vorliegenden Fassung, müssen wir jedenfalls von Partien mit neun und mehr Spielern abraten.



Ohoh, Fritz hat unseren Vorposten entdeckt und greift an...

Nützliches Feature

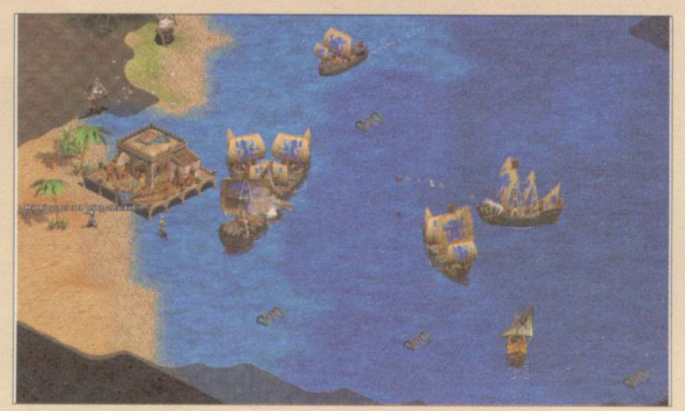
Ensemble Studios hat eine sehr sinnvolle Funktion integriert. Jede Partei kann aufgenommen und als Datei abgespeichert werden. Dadurch erhaltet Ihr die Gelegenheit, Euch die Schlachten später anzuschauen, um sie zu analysieren und bei den Kontrahenten wie bei Euch selbst Fehler zu entdecken. Sollte es zu offiziellen Ligen kommen, in denen unter anderem auch um Preise gefochten wird, ist diese kleine Funktion ein unschätzbares Hilfsmittel zur Verbesserung der eigenen Leistung.

Performance

Age of Empires 2 hat moderate Anforderungen an die Hardware. Wir konnten während der gesamten Testphase keine Ruckler ausmachen. Ebenso sauber funktionierte auch die Netzwerkperformance selbst. Gerade bei großen Belagerungsszenarien mit bis zu 150 Einheiten auf jeder Seite, zeigte sich, daß die Programmierer wirklich ganze Arbeit geleistet haben.



Keiner konnte in diesem Gefecht einen Vorteil erringen



Ralf in seinem Element: Er liebt Flotten, große Flotten



Earth 2150: Forschung & Ressourcen

Wie Ihr bereits wißt, besteht in **Earth 2150** das vorrangige Ziel im Bau eines Kolonieschiffes, um den sterbenden Planeten rechtzeitig verlassen zu können. Während einer gesamten Kampagne verfügt Ihr über eine Hauptbasis, von der Ihr beispielsweise Kampfeinheiten zu den jeweiligen Einsatzgebieten entsendet oder auch Forschung betreiben könnt. Doch viel wichtiger ist der Raumflughafen. Von ihm aus werden abgebaute Rohstoffe zur wohl größten, jemals existierenden Baustelle ins All entsandt. Im Gegensatz zu **Age of Empires 2** kommt Ihr in diesem Zukunftskrieg mit nur einem Rohstoff aus. Neben den vielen kleinen strategischen und taktischen Manövern und Überlegungen in den einzelnen Einsatzgebieten müßt Ihr immer genau abwägen, was Ihr von den kostbaren Ressourcen für den Bau des Kolonieschiffes, den Aufbau einer schlagkräftigen Armee und in die Forschung stecken wollt.

Damit Ihr das Hauptziel nicht aus den Augen verliert, erhaltet Ihr in regelmäßigen Abständen Statusberichte, die Euch informieren, ob Ihr im Zeitrahmen liegt oder nicht. Zwischendurch reicht ein Klick auf den Raumflughafen, der stets diese Info bereithält.

Neue Waffen – die Forschung

Ähnlich wie bereits im ersten Teil müßt Ihr erst kräftig Forschung betreiben, bevor die richtig großen Wummen zur Verfügung stehen. Das ganze System wurde jedoch verfeinert und ähnelt entfernt **Warzone 2100**, kann aber nicht mit dessen komplexem Forschungsbaum mithalten, was aber den Spielfluß fördert. Während es beim Eidos-Konkurrenten oftmals vorkam, daß man sich zu sehr in den vielen Möglichkeiten neuer Technologien verzettelte, kann dies bei **Earth 2150** nicht passieren. Insgesamt vier Bereiche stehen dem eifrigen Wissenschaftler zur Verfügung (siehe auch Schaubild der Bedienelemente): Chassis, Waffen, Munition und Spezial.

Beim Chassis geht es um bessere Panzerungen und Antriebe. Oftmals werdet Ihr Euch entscheiden müssen, ob eine völlig neue Konstruktion oder die Verbesserung einer vorhandenen Priorität hat. Bei den Waffen geht es natürlich um die offensiveren Werkzeuge, die sich grob in ihrer Fähigkeit, Luft- und/oder Bodenziele attackieren zu können, unterscheiden. Manche Systeme, wie beispiels-

Der Raumflughafen ist das wichtigste Gebäude

Age of Empires 2: Forschung & Ressourcen

Veteranen des ersten Zeitalters der Imperien werden mit dem Ressourcenmanagment sofort vertraut sein. Insgesamt vier Rohstoffe gilt es, immer vorrätig zu haben: Holz, Nahrungsmittel, Steine und Gold. Egal, ob Gebäude, Einheit oder Forschung – alles benötigt etwas von den wichtigen Rohstoffen, die grundsätzlich nie im Überfluß vorhanden sind. Gerade Stein- und Goldvorkommen sind rar, und Ihr solltet wohl bedacht mit dem Verfügbaren wirtschaften und entdeckte Vorkommen sichern. Das entpuppt sich aufgrund der manchmal dummen Gegner (siehe auch KI) als relativ leicht. Das Bau- und Forschungssystem ist nicht immer ganz schlüssig. Beispielsweise werden selbst für einige Erfindungen Nahrung benötigt. Wir gestehen ein, daß auch Wissenschaftler essen müssen, aber sollte das wirklich die Erklärung sein? Ähnlich verhält es sich mit den Äckern, die sich anlegen lassen, um Getreide respektive Nahrung anzubauen. Für jedes Feld wird in diesem Falle Holz statt Nahrung benötigt. Wahrscheinlich sind die Arbeiter so untalentiert, daß sie jedesmal beim Anlegen eines Ackers, einen Pflug zerstören. Die Antwort darauf werden wohl nur die Programmierer kennen. Doch um ausreichendes Essen wird sich in **Age of Empires 2** keiner von Euch so schnell Gedanken machen müssen, da es sich auf vielfältige Weise organisieren läßt. Schafe können geschlachtet, Beeren gepflückt, Wild gejagt und Fische gefangen werden. Die Äcker lassen sich jederzeit erneuern. Wir vermißten die Möglichkeit der automatischen Erneuerung der Felder. Zwar ertönt ein markantes akustisches Signal, wenn es wieder mal Zeit ist, das Feld neu zu bestellen. Doch bei den komplexen und langwierigen Missionen und gerade bei Schlachten überhört man es allzu leicht und plötzlich steht man als Kommandeur vor einem Nahrungsmittelengpaß.

Wer handelt, gewinnt

Neu hinzugekommen ist der Marktplatz, auf dem Ihr Eure Waren feilbieten, aber auch selbst einkaufen könnt. Das gängige Zahlungsmittel ist dabei natürlich Gold. Es eignet sich ideal, um Engpässe zu überbrücken. Handel könnt Ihr auf

Beeren wachsen leider nicht nach

Holz ist der zweitwichtigste Rohstoff

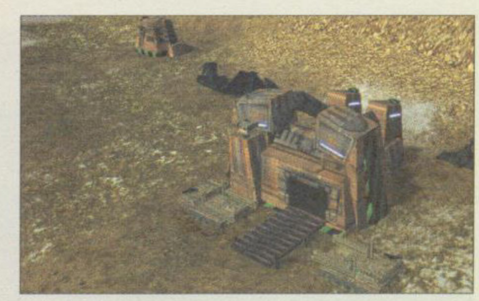
weise der Raketenwerfer, erlauben auch den Angriff von Boden- und Lufteinheiten. Zu bemerken ist noch, daß es Waffensysteme gibt, die erst nach einer erfolgreich bestandenen Mission zur Verfügung stehen. Im Bereich Munition geht es um die

In der Raffinerie werden die Rohstoffe verarbeitet

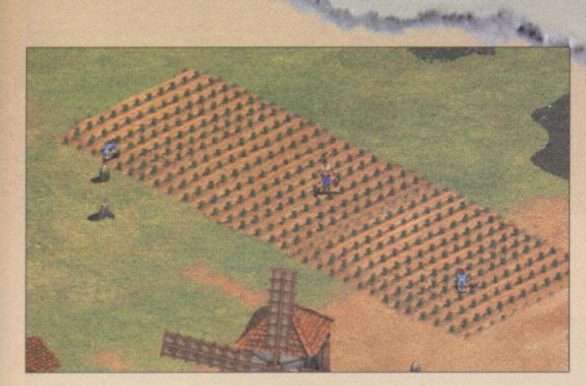
Verbesserung vorhandener Systeme. Größere Durchschlagskraft und höhere Reichweiten sind die Folge und erfreuen das Soldatenherz. Unter Spezial fallen unter anderem neue Defensivgebäude, die größere Waffengattungen beherbergen können und eine größere Panzerung besitzen. Der von Anfang an verfügbare, kleine Verteidigungsturm hält nun wirklich nicht viel aus und kann mit nur wenig Waffen bestückt werden.

Schont die Truppe!

Eine ungewöhnliche Form des Ressourcenmanagments ist die Übernahme überlebender Einheiten der letzten Schlacht in die nächste. Da die Missionen nicht sofort enden, sondern es nur weitergeht, wenn Ihr es wollt, habt Ihr Gelegenheit, Fahrzeuge zurück zur Hauptbasis zu bringen, bevor Ihr Euch an den nächsten Auftrag wagt. Dies ist in zweierlei Hinsicht besonders sinnvoll. Zum einen müssen stets Rohstoffe für den Bau des Kolonieschiffes transportiert werden, da muß man mit dem, was verfügbar ist, haushalten. Zum anderen verbessern sich Eure Einheiten mit jeder überlebten Schlacht. Sie steigern dabei ihre Zielgenauigkeit und können auf größere Distanz feuern! Natürlich kann kein Krieg mit den 08/15-Standard-Panzern gewonnen werden. Ein Austauschen und Erneuern der bestehenden Truppen mit nagelneuer Ausrüstung ist also unvermeidbar, doch ist das Ressourcen-Sparen das A und O, um den Krieg zu gewinnen – und es muß ja nicht immer gleich eine neue Armee sein. Ein netter Nebeneffekt ist nach einiger Zeit die Verbundenheit mit der Truppe, die manche Spieler an den Tag legen werden. Es kann schmerzen, die liebgewonnene Einheiten aus den letzten acht Schlachten sterben zu sehen. Neu ist auch, daß bei vielen Waffengattungen die Munition nicht unbegrenzt mitgeführt wird. Bei Angriffen aber auch der Verteidigung solltet Ihr deshalb stets darauf achten, daß der Nachschub nicht gefährdet ist. Hubschrauber kümmern sich darum. Einmal in Gang gesetzt, fliegen sie automatisch zu den leergeschossenen Einheiten und munitionieren auf.



Die Mine fördert die Rohstoffe zutage

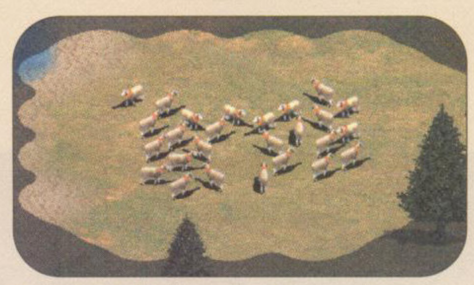


Die Felder sind sehr ertragreich

zwei Wegen betreiben. Einmal direkt, in dem Ihr einfach nach den gängigen Preisen kauft bzw. verkauft. Es besteht aber auch die Möglichkeit, durch Karawanen mit vorhandenen Bündnispartnern Waren zu tauschen. Etwas irritiert hat uns die Möglichkeit, selbst Unmengen an Rohstoffen auf dem Marktplatz erwerben zu können, als sich unsere Stadt im Belagerungszustand befand. Nun ja, der Schwarzmarkt mußte wohl florieren. Wir stellen jedem frei, ob er sich an solch unlogischen Fehlern stört. Unserer Meinung nach mindert es keinesfalls den Spielspaß. Die Preise werden bei jeder Transaktion sofort beeinflußt. Ihr solltet also stets den Kurs im Auge behalten, bevor Euch Euer verschwundener Geldbestand das Wasser in die Augen treibt.

So rüstet Eure Männer!

Die Forschung in **Age of Empires 2** ist sehr wichtig. Zum einen könnt Ihr die Effektivität Eurer Mannen erhöhen. Arbeiter können mehr tragen und arbeiten schneller. Ebenso läßt sich ihre Defensivkraft steigern, damit Feinde kein allzu leichtes Spiel haben. Aber kein Bauer wird jemals ein ausgezeichneter Kämpfer sein und wird so oder so elendig in einer direkten Konfrontation mit einem Soldaten untergehen. Um Euch Massenverluste an der arbeitenden Bevölkerung zu ersparen, haben die Programmierer ein nützliches Feature eingebaut. Im Stadtzentrum könnt Ihr im Falle eines Angriffs die Alarmglocke betätigen. Sofort stellen alle Zivilisten die Arbeit ein und machen sich umgehend auf zum Stadtzentrum, um sich dort zu verschanzen. Nach erfolgreicher Abwehr der Attacke könnt Ihr die Glocke abermals „läuten", und jeder Arbeiter geht wieder seinem Tagwerk nach. Mit neuen Erfindungen lassen sich auch Truppen aufrüsten. Praktisch: Habt Ihr eine Einheit aufgewertet, werden – im Gegensatz zu **Earth 2150** – alle bestehenden Einheiten verbessert, und nicht nur die nachträglich gebauten. Viele Gebäude wie z.B. die Bibliothek könnt Ihr erst bauen, wenn Ihr ein neues Zeitalter erreicht habt. Gerade diese Upgrades sind nicht nur zeitintensiv, sondern verschlingen auch Unmengen an Ressourcen.



Schafe sind eine willkommende Abwechslung auf dem Speiseplan Eurer Mannen

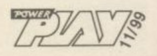
Der Editor von Earth 2150



1 Vielfalt satt. Egal, ob Wiesen, felsige Gelände oder überbordender Schutt. Hier ist das Menü um leere Karten mit bunter Vielfalt zu schmücken.



2 Mit den Werkzeugen lassen sich ganze Gebirge errichten. Praktische Tools erlauben beispielsweise das problemlose Passierbarmachen.





(3) Kampfvehikel oder Gebäude, sogar Ruinen findet Ihr in diesem Menü. Alle wichtigen Dinge also, um den Grundstock für die Basen zu setzen.



(4) Bäume, Steine, Wracks und auch Brücken gibt es im Spezialmenü. Hier legt Ihr ebenfalls Rohstoffvorkommen und den Wasserspiegel fest.



(5) Wie der Name schon sagt, könnt Ihr hier Tunnel anlegen, die Größe bestimmen und auch unüberwindliche Felsen plazieren.

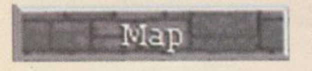


(6) Mit den Generatoren lassen sich Hügel im Vorfeld kartenweit generieren. Ideal, wenn Ihr Euch nachher nur noch um die Details kümmern wollt.

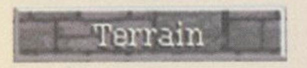


(7) Wenig Auswahl, dennoch wichtig! Für mehr Übersicht könnt Ihr mittels der Editorkamera weiter herauszoomen!

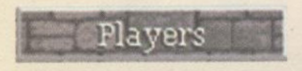
Der Missioneditor



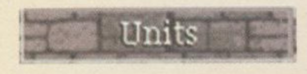
In der Kartensektion könnt Ihr entweder eine leere Karte, oder anhand von Größe und Landschaftstypus eine per Zufallsgenerator erstellen und schließlich nachbearbeiten. Die Zufallskarten sind jedoch bereits komplette Szenarios, daß heißt inklusive aller Landschaftsdetails, Völker und Gebäude sowie Siegoptionen.



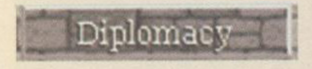
Im Terrainmodus lassen sich Höhenunterschiede integrieren, Vegetation und andere Merkmale festlegen. Komfortable Kopier-Funktionen erlauben das schnelle Setzen z.B. von Wäldern an verschiedenen Punkten der Karte.



Im Playermenü geht es rund um die Konfliktparteien. Dort legt Ihr die Anzahl der rivalisierenden Völker, deren Startressourcen sowie das Zeitalter, in dem begonnen werden soll, fest. Ebenso findet Ihr hier die Möglichkeit, die Kontrolle eines Volkes dem Computer zu übergeben.



Bei den Units geht es um alle Völker-spezifischen Gebäude, Einheiten und Spezialeinheiten. Desweiteren findet Ihr noch nette Detailobjekte für die Landschaft wie Schiffswracks oder dekorative Schutthaufen in unterschiedlichen Größen.

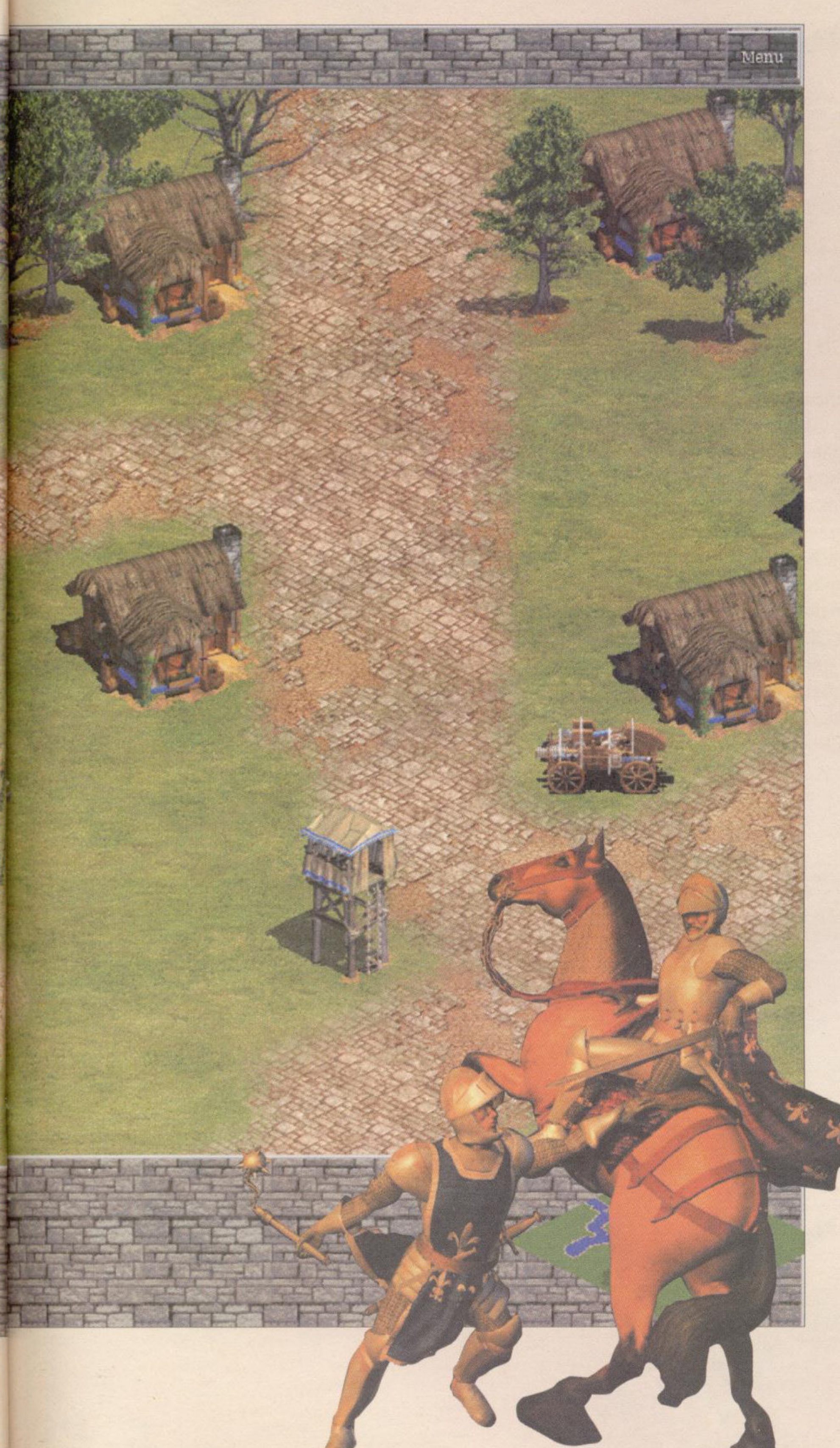


Im Diplomatie-Menü könnt Ihr die Ausgangsposition der beteiligten Völker zu den anderen Spielparteien festlegen. Zusätzlich bestimmt Ihr, ob die Mission den Sieg von Verbündeten zuläßt. Die Palette reicht von feindlich gesinnt über neutral bis hin zu alliiert.

Global Victory

Hier legt Ihr die Bedingungen fest, die erfüllt sein müssen, um letztendlich als Sieger das Schlachtfeld der Ehre zu verlassen. Unterschiedliche Optionen wie beispielsweise Gebäude- oder Artefakteroberung lassen sich gar miteinander kombinieren.

von Age of Kings



Options Im Optionsmenü könnt Ihr jedem beteiligten Volk noch spezielle Auflagen verordnen. So besteht die Möglichkeit, gewisse Bauoptionen bei Gebäuden, aber auch einzelnen Kampfeinheiten zu deaktivieren oder die rassenspezifischen Einheiten für die jeweilige Karte komplett zu unterbinden. Soll das Geschehen nur bis zu einem gewissen Zeitalter gehen, legt Ihr auch das im Optionsmenü fest. Für diverese Testläufe dürft Ihr hier zu guter Letzt auch noch den Schwierigkeitsgrad bestimmen.

Messages Gerade für die eigenen Kampagnen ist dieser Punkt wichtig. Für jede Karte verfaßt Ihr selbst die entsprechenden Einführungstexte. Ebenso könnt Ihr dem Spieler für die Hintsektion Tips mit auf dem Weg geben oder gar die Nachrichten für einen Sieg wie auch eine Niederlage definieren. Historisch Begeisterte können zusätzlich Hintergrundinformationen zur jeweiligen Epoche zusammentragen und integrieren.

Cinematics Um die Atmosphäre zu erhöhen, lassen sich (speziell bei der Erstellung von Kampagnen sinnvoll) einleitende Zwischensequenzen für die Missionen selbst festlegen. Ebenso dürfen Sieg und Niederlage animiert unterlegt und entsprechend anspruchvoll demonstriert werden. Dabei solltet Ihr das wichtige Briefing nicht vergessen. Ungezählte vorgefertigte Karten liegen dafür bereits bei.

Triggers Bei den Triggers handelt es sich um gezielte Ereignisse nach dem „Es passiert wenn"-Prinzip. So dürft Ihr einzelne Einheiten, aber auch Völker, auf spezielle Ereignisse reagieren lassen. Beispielsweise könnt Ihr den Computer eine Warnung vor einem drohenden Krieg aussprechen lassen, sollte der Spieler etwas bestimmtes tun. Die sogenannten Triggers erfordern am meisten Einarbeitungszeit, erlauben jedoch vielfältige Möglichkeiten, um die Missionen variabel und interessant zu gestalten. Das Ergebnis lohnt auf jeden Fall!

Doppel



Earth 2150

Maik Wöhler

So stelle ich mir ein innovatives und vor allen Dingen durchdachtes Echtzeitstrategie-Spiel vor. Earth 2150 glänzt in vielen Disziplinen. Herausfordernde Kampagnen, deren nicht lineare Struktur auch Niederlagen zuläßt. Abwechslungsreiche Missionen mit überraschenden Wendungen und der Freiheit, nach erreichten Zielen selbst zu bestimmen, wie weiter vorgegangen wird. Die durchdachte Steuerung überzeugt und garantiert einen flüssigen Spielverlauf. Die kleinen Mängel und Versäumnisse kann ich locker verschmerzen. Selbst die KI ist mehr als nur solide und bietet eine echte Herausforderung, gerade in Skirmish-Partien, in denen der Computer aus dem Vollen schöpfen kann. Die 3D-Grafik macht der künstlichen Intelligenz manchmal zu schaffen und läßt sie gelegentlich recht blöd aussehen. Aber nach kurzer Zeit weiß jeder General, worauf er achten muß und kann die wenigen Fehler geschickt und ohne Mühen umgehen. Die Forschung wurde genau in der richtigen Menge integriert und wirkt nicht so überdimensioniert wie bei Warzone 2100. An der Grafik wird sich die Spielergemeinde spalten. Nicht, daß Earth 2150 optisch keinen hervorragenden Eindruck macht. Vielmehr wird nicht jeder etwas mit der dreidimensionalen Ansicht anfangen können. Zum Glück haben die Programmierer daran gedacht und die Möglichkeit eingebaut, einfach in die Vogelperspektive zu schalten und die Kamera zu fixieren.

Name	Earth 2150
Genre	Echtzeitstrategie
Hersteller	Topware Interactive
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	90 Mark
Steuerung	Maus,Keyboard
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	IPX,TCP(15), Modem(2)

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
93%	93%

GRAFIK	88%
SOUND	83%
SPIELTIEFE	84%



Finale

Age of Kings

Maik Wöhler

Mittelalterliche Schlachten sind schwer im Kommen. Was die Programmierer hier geleistet haben, kann sich durchaus sehen lassen. Die Kampagnen wurden trotz ihrer Linearität sehr gut gestaltet. Das Missionsdesign schafft es, den Spieler selbst über fünf oder mehr Stunden an ein und demselben Auftrag zu fesseln. Etwas irritiert hat uns, die bereits seit Juli vorliegende Beta 2 testen zu müssen. Mehrmals haben wir nach einer aktuellen Version verlangt – vergeblich. Nach telefonischer Anfrage erfuhren wir zwar, daß bis zum Release noch etliche Fehler beseitigt würden, aber Versprechungen können wir nicht testen und bewerten. So blieb uns nur übrig, dieser Version eine ehrliche Wertung zu geben. Schade, denn eigentlich wäre mehr drin gewesen. Die diversen KI-Mängel sind es gerade, die den Spielspaß oft trüben und die Note drücken. Selbst die vielen Multiplayer-Varianten neben dem üblichen „Töte alles" waren nicht integriert. Sollte Microsoft alle Zusagen einhalten, wird Age of Empires 2 ein grandioses Echtzeitstrategiespiel, das sich mit Earth 2150 den Thron des Genres teilen kann. Beide Spiele sind in ihren Sparten derzeit das Beste, was es zu kaufen gibt. Ich persönlich bin froh, daß bereits kurz nach dem Release von C&C3 zwei hochkarätige Produkte auf den Markt kommen, die zeigen, wie zeitgemäße Echtzeittitel aussehen können.

Erfolgreiche Schlachten wünsche ich!

Name	Age of Empires 2: Age of Kings
Genre	Echtzeitstrategie
Hersteller	Microsoft
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	90 Mark
Steuerung	Maus,Keyboard
Spiel	englisch
Anleitung	englisch
Multiplayer	IPX/TCP (8), Modem/Seriell (2)

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
88%	90%

GRAFIK	82%
SOUND	83%
SPIELTIEFE	77%

Schnupperabo – 3 Ausgaben zum halben Preis.

Wenn's um Spaß rund um die Playstation geht, dann kann man eigentlich nie genug bekommen. Außer man holt sich Playstation – Das Fun-Magazin drei Monate mit 50% Ersparnis zum Probelesen. Konkret heißt das: 3 Monate objektive Tests der neuesten Top-Games, 3 Monate Tips, Tricks und Cheats vom Feinsten und vor allem: 3 Monate lang spannende Demo-Versionen auf CD. Testen Sie selber, was Spaß macht – holen Sie sich die nächsten drei Ausgaben und sparen Sie die Hälfte!

Playstation – Das Fun-Magazin
Der Spaßfaktor mit CD!



3x Playstation – Das Fun-Magazin mit Demo-CD

50% günstiger!

Ja, schicken Sie mir die nächsten drei Ausgaben von Playstation – Das Fun-Magazin mit Demo-CD für nur DM 20,-/EUR 10,23 statt DM 38,40/EUR 19,64! Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – mit über 10% Preisvorteil (DM 11,50 pro Ausgabe statt DM 12,80) zum Jahresabopreis von DM 138,-/ EUR 70,56. Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Widerrufsgarantie: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Playstation – das Fun-Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

CPE9A

Datum, 2. Unterschrift

Bitte ausgefüllten Coupon an Playstation – Das Fun-Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schicken, unter 089-20 02 81 22 faxen oder an future@csj.de mailen!

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen bei Playstation – Das Fun-Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Future Verlag
Medien mit Leidenschaft

Diesmal räumt Michael Steinkuhl für Euch auch die letzen Reste des Guten in „Dungeon Keeper 2" aus. Allen „Discworld Noir"-Privatdetektiven verhilft Zoltan Weller durch sein detailliertes Protokoll zum erfolgreichen Geschäftsabschluß. Da Michael Steinkuhl vor nichts zurückschreckt, bezwingt er diesmal auch die Globale Defensive-Initiative in „C & C 3: Tiberian Sun". Und schließlich können sich auch alle „Heroes of Might and Magic 3"-Strategen auf dem Siegesweg wähnen.

Lösung – 2. Teil

Dungeon Keeper 2

Mit dem zweiten Teil seiner Komplettlösung verhilft Michael Steinkuhl fiesen Dungeon-Besitzern zum alles entscheidenden Sieg über das Gute in der Fantasywelt.

1. Die Einheiten (ab Level 10):



Jackpot! Eure Geschöpfe tanzen ausgelassen im Kasino.

Vampir: Der Vampir gehört zu den besten Einheiten der Unterwelt. Er ist beinahe unsterblich, denn immer wenn er getötet wird, verliert er nur eine Erfahrungsstufe und wird dann auf dem Friedhof wiedergeboren. Ausnahme: Er befindet sich auf Stufe 1, es ist kein Friedhof mehr vorhanden oder er stirbt durch die Hand eines Mönchs.

Schwarzer Ritter: Er ist eine der stärksten Kreaturen im gesamten Reich und tötet mit besonderer Präzision. Dafür ist er nicht der schnellste und kann von Feen mit Blitzen rasch dahingerafft werden.

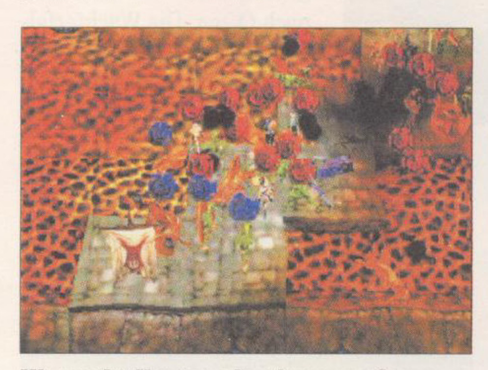
Schwarzer Engel: Diese Geschöpfe werden durch den Tempel angelockt und sind sehr stark. Aber nicht nur ihre Stärke, sondern auch ihre Zauberkraft ist gefürchtet. So können sie ganze Skelettarmeen aus dem Nichts erstehen lassen. Als Gegner ist der schwarze Engel sehr unangenehm.

2. Die Missionen

Mission 11a (links): „Blutbad" – Burg Schimmerlich

Neu: Auslöserfalle, Indy-Falle

Ihr liegt ganz weit abseits, also habt Ihr genügend Zeit, Euren Dungeon aufzubauen. Das gute an Eurer Position ist, daß Ihr gleich zwei Portale einnehmen und dann dem blauen Gegner in den Rücken fallen könnt. Dieser Kampf wird der härteste, also ruft Horny rechtzeitig und haltet Euch nicht an einzelnen Räumen auf, sondern stürmt zum Herz vor. Anschließend ist der rote Gegner dran. Er hat einen sehr großen Dungeon, verlauft Euch nicht. Das Ziel ist das Dungeonherz. Ihr solltet nur dorthin stürmen. Der letzte Gegner dürfte gegen die Vielzahl Eurer Kreaturen keine Chance mehr haben, so daß er – wie bereits seine Vorgänger – gnadenlos zermalmt wird.



Hier seht Ihr gerade einen großen Kampf um die Flagge.

Mission11b (mitte): „Massaker" – Burg Schimmerlich

Neu: Auslöserfalle, Indy-Falle

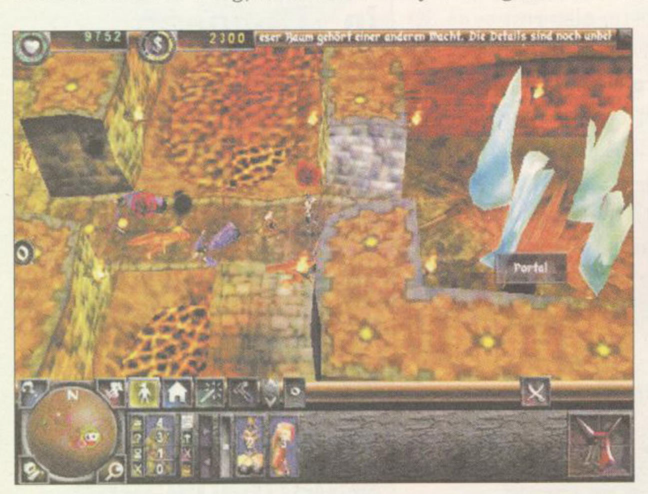
Dies ist die leichteste der drei Missionen. Baut zuerst einen Dungeon und nehmt die beiden Portale ein. Wartet dann ab, bis nur noch ein Gegner übrig ist. Falls Euch ein Kontrahent zuerst entdeckt, müßt Ihr ihn natürlich sofort überrennen, sein Portal einsacken und das Dungeonherz zerstören. Dem letzten Feind solltet Ihr die Portale stehlen und ihn dann in einen mit Fallen gespickten Raum schicken. Da er nun keine neuen Ein-

heiten mehr bekommt, wird seine Verteidigung ausschließlich aus Fallen bestehen, die kein Problem darstellen sollten.

Mission11c (rechts): „Gemetzel" – Burg Schimmerlich

Neu: Auslöserfalle, Indy-Falle

Das Gemetzel entpuppt sich als die schwerste der drei Missionen, da Ihr keinen Schutz durch Mauern und auch kein Portal habt. Das Portal bekommt Ihr von Eurem gelben Gegner. Greift Ihn sehr früh an und vernichtet ihn. Dann müßt Ihr Euch gut mit Wächterfallen verteidigen und Euren blauen Nachbarn zerstören. Dieser ist allerdings besonders hartnäckig, also ruft Horny zu Hilfe und sackt nach dem Sieg neue Portale ein. Anschließend wird gewartet, bis einer der anderen beiden Keeper gefallen ist. Dem Gegner, der übriggeblieben ist, tretet Ihr dann gegenüber. In dieser Schlacht bedarf es einiger hochrangiger Monster.



Zu Beginn müßt Ihr schnell ein Portal einnehmen.

Mission12: „Aasgeier" – Goldbucht

Neu: Friedhof/ Vampire

In dieser Mission erhaltet Ihr so schnell kein Portal, also heilt die wenigen Skelette, die Ihr bekommt. Auf dem knappen Raum, der Euch zur Verfügung steht, baut Ihr einen Schlafsaal, eine Folterkammer, eine Hühnerfarm, einen Kerker und einen Trainingsraum. Stärkere Einheiten werden durch Folter bekehrt. Dann greift Ihr im Symbiose-Modus mit einem Skelett die Festung an. Wenn Ihr Euch geschickt anstellt (immer ausweichen), könnt Ihr alles im Alleingang schaffen. Holt ansonsten Verstärkung und nehmt damit die neuen Räume ein. Zerstört dann die Wächterfallen und die Eingangstür des Keepers und erkundet seinen Dungeon. Baut eine Brücke und buddelt Euch beim Portal durch die Wand, erobert und schützt es. Schließlich werden durch Räumlichkeiten schlagkräftige Monster angelockt, mit denen Ihr das Dungeonherz vernichtet.

Mission13: „Konvertiten" – Gottestrutz

Neu: Bremsfalle

Zuerst müßt Ihr einen kleinen Dungeon aufbauen, um Monster zu bekommen. Dazu gehört ein Schlafsaal, eine Hühnerfarm, ein Trainingsraum und eine Werkstatt. Dann grabt Ihr Euch nach oben durch und schickt die gegnerischen Helden zur Hölle. Die magische Tür wird mit allen Einheiten durchbrochen – dahinter geht der Kampf weiter. Die Heldentore können zerstört werden, indem Ihr die Wände drumherum abtragt und dort Fliesen legt. Ihr erbeutet die beiden Managruften und zieht weiter nach Osten. Die Wächterfallen werden von Salamandern zerstört. Bei der Tür sollten wieder alle mithelfen.



In den riesigen Friedhöfen können sehr viele Vampire aus den Gräbern steigen

Dahinter befinden sich die letzten beiden Managruften. Jetzt wartet Ihr, bis Eurer Manawert die 200 000 erreicht hat. Ihr beschwört Horny, der sich dann den gegnerischen Fürsten vorknöpfen wird.

Mission14: „Ernteeinsatz" – Pfirsichberg

Neu: Magische Tür/ Horny

Baut zuerst einen funktionierenden Dungeon auf und kämpft Euch nach Norden zum Portal der Mönche vor. Steckt die Mönche in die Folterkammer, heilt sie und bekehrt sie anschließend. Ihr habt sehr viel Zeit, darum könnt Ihr ganz in Ruhe den Dungeon der Helden übernehmen. Die zwei Heldentore im Wasser zerstört Ihr, indem Ihr Brücken drumherum baut. Sobald Ihr den gegnerischen Keeper entdeckt, greift er Euch ununterbrochen mit Vampiren an. Ihr setzt die Fahne für das Zusammenrufen auf Eurer Dungeonherz, so daß es Eure Kreaturen verteidigen werden. Falls die meisten „Langzähne" des Kontrahenten gestorben sind, zerstört Ihr dessen Angstfallen mit einem Skelett und geht in den Angriff über.

Mission15a: „Kreuzzug" – Fluxemburg

Neu: Arena/ Schwarzer Ritter



Horny im Kampf gegen den Landesherren

Zuerst holt Ihr Euch all das Land, das Ihr bekommen könnt. Ganz im Süden befindet sich eine Werkstatt mit einem Troll, die Ihr übernehmen solltet. Baut in Eurem Dungeon eine Hühnerfarm, einen Schlafplatz und eine Folterkammer. Dann wird gewartet bis Horny einsatzbereit ist (ca. 120 000 Manapunkte). Grabt Euch jetzt durch die Wand in den Raum mit dem großen Kerker und laßt Horny auf die Wachen los. Dann werden alle Räume eingenommen. Im Osten befindet sich der Landesherr. Ihr müßt den direkten Weg durch die Mitte wählen, um zu ihm zu gelangen. Er wird dann wahlweise mit Horny oder mit Euren Einheiten vernichtet.

Mission15b: „Sturm" – Fluxemburg

Neu: Arena/ Schwarzer Ritter

Zu Beginn baut Ihr den Dungeon sehr weiträumig aus und vernichtet die wenigen Helden bei dem Portal im Osten. Dann expandiert Ihr nach Norden, wo sich neue Goldreserven befinden. Die Burg des Gegners befindet sich im Westen. Baut eine Holzbrücke an seine Mauern und grabt Euch durch. Anschließend ruft Ihr Horny, da er für Euch die meisten Helden meucheln wird. Nun rückt Ihr mit Euren Einheiten nach und

SPIEL REGELN

Damit Ihr in Zukunft schnell und vor allem sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere Spielregeln für Eure PP-Tips-Seiten:
Jeder veröffentlichte Tip wird mit einer Prämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die Power-Prämien machen wir bis zu 777 Mark locker. Zwischen diesen Marken ist alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, entscheidet das Datum des Poststempels. Bitte gebt bei allen Einsendungen Bankverbindung (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege bekommt. Wer sichergehen will, teilt uns zusätzlich seine Telefonnummer mit. Sollten wir Fragen haben, rufen wir Euch einfach an. Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger, denn „Fälschungen" landen im Papierkorb! Bitte auch keine Tips per Fax schicken! Faxe sind oft unleserlich und wandern dann ebenso in den Abfalleimer. Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten. Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist egal, wir können fast jedes Format konvertieren. Schickt Eure Meisterwerke an:

Future Verlag GmbH
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Gruber Str. 46a, 85586 Poing
Ab Oktober 1999
Rosenheimerstr. 145H, 81671 München

Also frisch ans Werk – ob Ihr Euren Weg zum Ziel in einem persönlichen Erlebnisbericht nachvollzieht, Euren „Leidensgenossen" Schritt-für-Schritt-Anleitungen gebt oder ihnen sonstwie weiterhelft – wir freuen uns auf Eure Einsendungen!

Solltet Ihr technische oder allgemeine Hardwareprobleme haben, könnt Ihr Euch nun sieben (!) Tage die Woche an unsere neue **Hardware-Hotline** wenden. Sie ist zwar nun gebührenpflichtig, aber dafür stehen Euch insgesamt 40 Servicetechniker jeden Tag zwischen **8 und 24 Uhr** zur Verfügung. Die Telefonnummer:

(0190) 88 24 19 11(3,63 DM/Min.)

Wer technische Probleme wegen eines Spiels oder der Spielehardware hat, wählt die Rufnummer:

(0190) 873 268 13 (3,63 DM/Min.)

kämpft Euch Raum für Raum vor. Zuletzt grabt Ihr Euch von hinten in den Raum mit dem Landesherren und schickt ihm Horny auf den Hals.

Mission16: „List" – Steinfeste

Neu: Blitzfalle, Geheimtür



Im großem Raum sammeln sich die Helden

Erobert zu Beginn die beiden Werkstätten und baut dann einen Schlafsaal (3x3) und eine Hühnerfarm (4x3). Anschließend brecht Ihr nach Norden durch eine Wand, solltet aber sofort hinter Euch eine Geheimtür errichten. Ihr legt den gesamten Flur mit Fliesen aus, aber gebt acht, daß Euch die Wachen nicht entdecken. Anschließend wird dem Bogenschützen mit den Trollen ein schnelles Ende bereitet. Als nächstes zerstört Ihr die im Westen und im Osten gelegenen Türen. Die dahinterliegenden Flure sollten verfliest werden. Vor den nördlichen Eingängen errichtet Ihr Geheimtüren, die Ihr verschließt. Alle anderen gegnerischen Räume könnt Ihr nun in Ruhe übernehmen. An der westlichen Seite arbeitet Ihr Euch weiter nach oben und zerstört die Heldentore. Nehmt alle Räume ein. Nur von der östlichen Tür solltet Ihr Euch noch fernhalten, da sich hier der Landesherr aufhält. Ganz im Norden befindet sich ein Portal. Habt Ihr dieses eingenommen, könnt Ihr in den großen Raum eindringen und mit Horny den Fürsten töten.

Misssion17: „Gefallene Engel" – Mondschrein

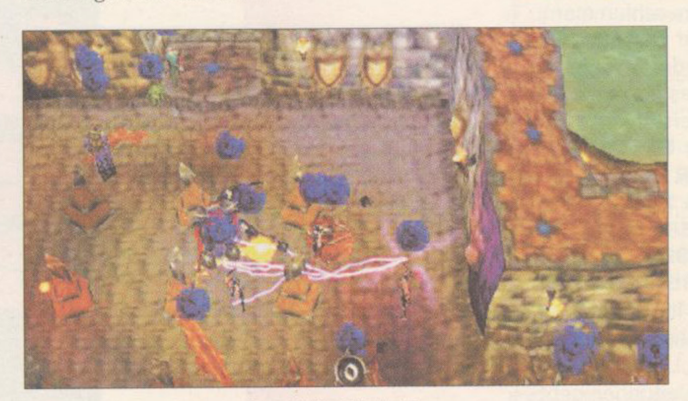
Neu: Tempel/ Schwarze Engel

Erschafft zuerst einen funktionierenden Dungeon (nicht in Richtung Norden!), ohne die Portale zu aktivieren. Sobald alles steht, öffnet Ihr die Portale und trainiert Eure Einheiten im Trainingsraum und in der Arena. Erst danach grabt Ihr Euch nach Norden vor, öffnet gewaltsam die magischen Türen und beschwört Horny. Eure Einheiten greifen erst ein, wenn Horny verschwunden ist. Bekämpft mit ihnen die restlichen Gegner und nehmt den großen Tempel ein. Die 20 Helden solltet Ihr schon geopfert haben, damit die schwarzen Engel Euch zu Hilfe kommen. Zuletzt grabt Ihr Euch noch in die Dungeons der Kontrahenten ein und zerstört jeweils das Herz.

Mission18: „Bruderschaft" – Kirschhain

Neu: Feuerfalle

Zu Beginn könnt Ihr mit viel Zeit und Ruhe Euren Dungeon ausbauen. Dann okkupiert Ihr die Portale und grabt Euch zum westlichen Keeper. Er wird mit all Euren Kreaturen zur Hölle gejagt. Sichert den Dungeon unten am Wasser und grabt dann einen Weg zum östlichen Keeper der mit Hilfe von Horny und Euren Kreaturen vernichtet wird. Nun besitzt Ihr zwei Edelsteinreservate, was bedeutet, daß Ihr keine Geldsorgen mehr habt. Außerdem besitzt Ihr noch die drei Managruften. Ihr müßt Nemesis zuerst durch viele Horny-Beschwörungen schwächen. In dieser Zeit trainiert Ihr auch Eure Kreaturen. Anschließend laßt Ihr Horny von der einen Seite angreifen, um die gegnerischen Truppen abzulenken. Von einer anderen Seite attackiert Ihr ferner mit Euren Kreaturen das Dungeonherz – und der Sieg wird Euer sein.



Nemesis besitzt sehr viele Einheiten

Mission19: „Abfang-Jäger" – Butterkeks

Beim Ausbau des Dungeons solltet Ihr darauf achten, eine riesige Hühnerfarm und einen großen Tempel zu errichten. Dann öffnet Ihr schnell das Portal, um die ersten Gegner von Eurem Land zu vertreiben. Im Westen befindet sich eine Arena mit einem Ritter der Stufe 10, also schnell übernehmen. Anschließend errichtet Ihr im Norden eine Brücke, tötet die Riesen und bekommt ein Spezialobjekt, durch das die gesamte Karte sichtbar wird. Als nächstes nehmt Ihr im Süden die Brücke zum Heldentor ein und schickt die Wachen auf direktem Weg in die Hölle. Erobert daraufhin das gesamte Land, wobei Ihr Euch aber vor den Patrouillen in Acht nehmen müßt. Die Wächter der Prinzen werden mit Zaubern erledigt, nur die Prinzen selbst müssen unverletzt bleiben. Dann werft Ihr in die zwei übrigen Heldentore Eure Kreaturen und verletzt einen der Prinzen. Sie werden versuchen zu fliehen und Euch in die Arme laufen. Zuletzt laßt Ihr die angeschlagenen Söhne des Königs in den Kerker bringen, heilt sie und steckt sie anschließend in die Folterkammer. Erst wenn sich auch der letzte auf Eure Seite geschlagen hat, ist die Mission gewonnen.

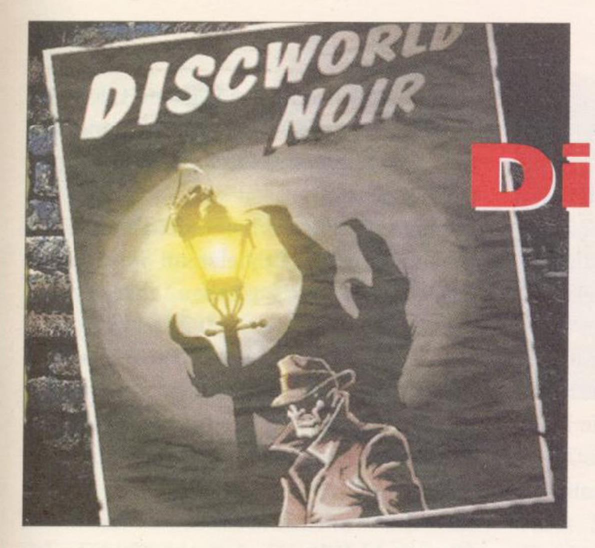
Mission 20: „Königsmord" – Herz des Landes



Die Steinritter sind die letzte Verteidigungslinie

Zuerst baut Ihr ganz schnell Euren Dungeon aus und besorgt Euch starke Kreaturen. Mit diesen werden die ersten Angriffe zurückgeschlagen. Dann nehmt Ihr das westliche sowie das östliche Heldentor ein. Im Westen gelangt Ihr hinter der Geheimtür durch verwinkelte Gänge bis zum König selbst. Ihm und seinen Bewachern schickt Ihr Horny auf den Pelz. Nach seinem Tod müßt Ihr nur noch die Steinritter mit Horny besiegen. Legt also Fliesen und beschwört Horny. Solltet Ihr zu lange benötigen, werden etwa zehn Kreaturen der Stufe 10 aus den Heldentoren kommen. Also Beeilung! Anschließend könnt Ihr Euch zurücklehnen und den Siegeszug des Bösen genießen.

Michael Steinkuhl



Komplettlösung
Discworld Noir

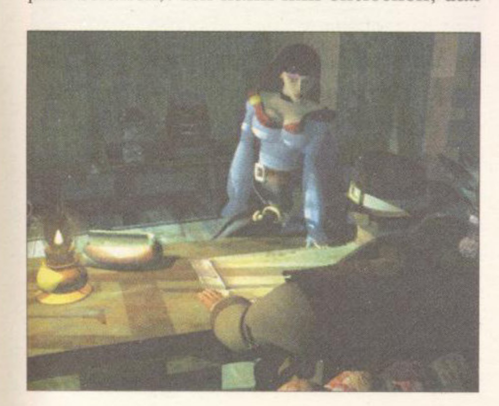
Lutons Lektionen für angehende Privatdetektive – protokolliert von Zoltán Weller

Anmerkung des Verfassers: Es kann passieren, daß man durch vorschnelles Überspringen (Esc) von Szenen oder Dialogen einen wichtigen Tip nicht erhält und so das Spiel nicht mehr lösen kann. Also Vorsicht! Und: Kombinieren ist Silber, Reden ist Gold!
Doch nun übergebe ich das Wort an Luton; den einzigen – und erfolgreichsten – Privatdetektiv der Scheibenwelt:

Gutes Schuhwerk! Gutes, festes Schuhwerk. Das ist mein erster und wichtigster Rat an alle, die auf der Suche nach Spuren und Verdächtigen kreuz und quer durch eine Stadt wie Ankh-Morpork latschen müssen.
Mein zweiter Rat? Vertraue niemandem; mache nicht den Fehler zu glauben, Du wüßtest IRGENDETWAS über Deinen Gesprächspartner. Dieser Punkt bringt mich zu Carlotta. Und zu meinen persönlichen Notizen, die ich im Laufe dieses bemerkenswerten Falles angelegt habe...

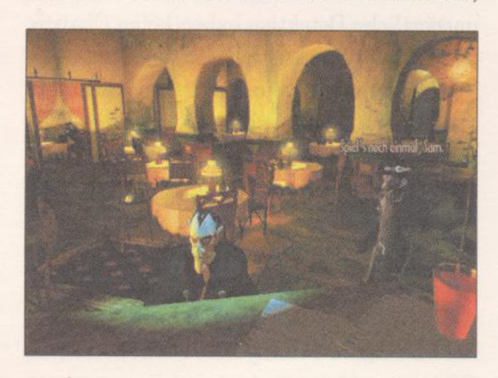
1. Kapitel

Carlotta sucht ihren Gespielen Mundy. Blaue Augen, braunes Haar. Mit der „Milka“ aus Tsort eingetroffen. Carlotta spuckt große Töne, aber vergißt natürlich den Vorschuß.
Am Kai: 1. Offizier Skoplett (von Philosophie befallen). Ich kann ihm entlocken, daß



drei seltsame Passagiere an Bord waren, ein *neugieriger Fremder* (ein Zwerg), der bereits nach Mundy gefragt hat, und daß der Kapitän seinen Aufenthalt im *Café Ankh* zu feiern pflegt.
Seeleute beladen das Schiff. Ich finde keinen Weg, um an Bord zu gelangen.

Café Ankh: Erstmal umschauen. Ein Golem belädt einen Weinkarren und das daraufliegende *Brecheisen* wandert aus Versehen in meine Tasche.
Im Café treffe ich meinen alten Freund Samael wieder. Er ist brillant am Klavier,

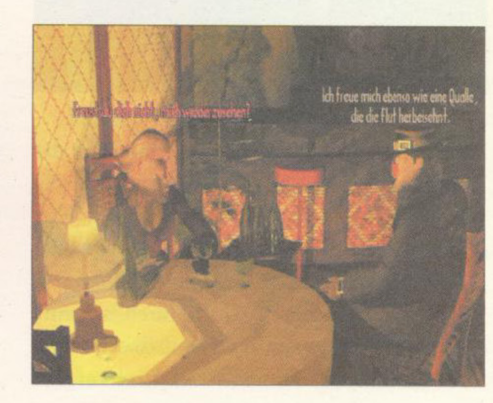


spielt aber wie immer das falsche Lied. Nobby, mein ehemaliger Mitarbeiter bei der Stadtwache, macht hier Pause. Wir reden über Mumm und die alten Zeiten. Zur Milka befragt, fallen ihm einige erst kürzlich begangene, *geheimnisvolle Morde* ein – bei meinen Ermittlungen will er mir aber erst helfen, wenn er wieder in der Wache am ***Pseudopolis-Platz*** ist.
Käptn Jenkins betrinkt sich stilvoll im Separeé. Erinnert mich an mich, aber das ist vorbei. Die letzte Fahrt steckt ihm noch in den Knochen; die Passagiere kamen aus Ecalpon, außer Mundy waren noch *ein merkwürdiger Mann und eine Frau* an Bord. Auf die Milka will er mich nicht lassen. Muß einen anderen Weg finden.

Wieder am Kai: Das Beladen pausiert, die Kisten sind unbewacht. Ich breche eine von ihnen auf und geselle mich zu den Ratten. Man lädt uns in den Frachtraum.
Intensives Suchen fördert zutage: Ein fremdländisches *Etikett* und einen merkwürdigen Bau.
Ich schleiche mich an Deck und von dort in eine Kajüte. In der Koje liegt ein Fetzen von einer *Pappe* (Was steht da? 6 oder 9?). Seltsame Kratzer am Bettpfosten.
Wieder an Deck, bemerkt mich Skoplett. Ich vertraue mich den zähen Fluten des Ankh an und fliehe. Ein Fehler – der Ankh war das größere Übel.

Im Büro wartet schon der Zwerg Al Khali. Er warnt mich davor, weiter nach Mundy zu suchen. Er bestärkt mich darin, genau das Gegenteil zu tun.
Skoplett bestätigt schließlich meinen Verdacht, daß *Al Khali* der neugierige Fremde gewesen ist.

Am Pseudopolisplatz besuche ich Nobby auf der Wache. Die geheimnisvolle Passagierin der Milka ist jetzt im Café Ankh. Vor der Tür muß ich einen zweiten Fall annehmen – „Finde *Therma*“. Immerhin kann *Malachit*, der einsilbige, trollische Auftraggeber, noch den „Oktarinen Papagei“ als Informationsquelle benennen.



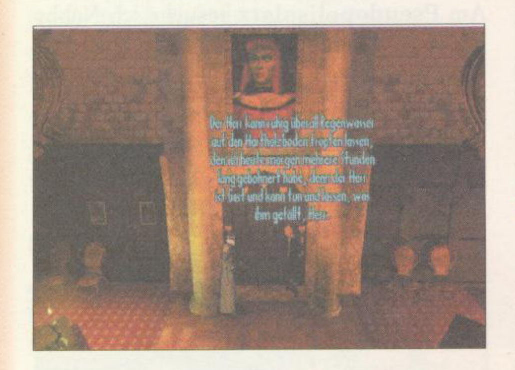
Im Café werden mir brutal die alten Wunden aufgerissen – Ilsa ist zurück. Und Samael spielt wieder unser Lied. Ich schütze mich mit einem Umgangston, der die Eiswürfel in ihrem Drink vor Neid erblassen läßt.
Sie war tatsächlich auf der Milka, zusammen mit einem Fremden namens *"Zwei Kastanien"!*
Sie beobachtete Mundy, nervös im Frachtraum herumschleichend. Bin nicht schlecht erstaunt, als sie mir das Etikett übersetzen kann – *„Pier 5"* steht da, auf Achatisch; ihr Begleiter stammt aus dem Achatenen Reich. Nun, falls es tatsächlich existiert. Was natürlich nicht der Fall ist.
Pier 5 ist bewacht. Ich muß einen Weg finden...

„Oktariner Papagei": Saphir, abgehalfterte Troll-Sängerin. Sie weiß, wo Malachit arbeitet – in *Rodans Werkstatt* – und daß Therma tot ist, begraben unter den Trümmern ihres Hauses. Sie wurde unter ihrem Künstlernamen *„Madame Magnetit"* beerdigt. Das ist nicht wörtlich zu verstehen. Ich schleppe mich wieder zur

Wache. Nobby klärt mich über „Berg" Malachit auf – gesucht wegen Diebstahls. Auf der Flucht. Madame Magnetit ist im *Selachii-Mausoleum* bestattet.

Mausoleum: Sinnlos. Ich brauche Hilfe von jemandem, der sich mit den *Selachiis* auskennt.
Malachit ist nicht zufrieden, solange es keine Leiche gibt. Zum Entspannen gehe ich ins

Büro. Carlotta hat eine *Nachricht* unter der



Tür durchgeschoben. Sie lädt mich in die **Von-Überwald-Villa** ein, also nichts wie hin. Bezaubernder Hartholzboden. Nur etwas naß. Die Einladung überzeugt den Diener und ich vertiefe mich in das *Portrait* an der Wand, bis Carlotta sich zu mir bequemt. Sie langweilt mich mit Geschichten über ihren toten Mann Ulrich und vergißt darüber wieder die Bezahlung. Doch sie kann mir beim Mausoleum helfen.
Während sie sich umzieht, mache ich die Bekanntschaft von Graf Henning, Blinz von Überwald; ihrem Schwiegervater. Er bietet mir für Informationen über die Ermittlungen das Doppelte. Zum Glück nicht von dem, was ich schon bekommen habe.
Seine Krankheit fesselt ihn nicht nur an den Rollstuhl, sondern auch noch an seinen Wintergarten. Die Welt ist hart – so wie Malachit, der die Villa ausgeraubt hatte.
Carlottas Mann ist nach Überwald zurückgekehrt. Tot. Entzückend.
Carlotta hat sich endlich fein gemacht. Es geht zum **Mausoleum**. Wir finden Thermas Grab, und es wird Zeit, mit Malachit zu reden.

Bei Rodan: Rodan ist so hilfreich wie die Statue, an der er arbeitet. Malachit will Thermas Leiche sehen. Doch der Schutt im Sarg ist nicht Therma. Immerhin bedankt sich Malachit, indem er mir seinen *Haken* überläßt. Warum hat *Saphir gelogen*? Mit einem *diamantenen Trollzahn* trolle ich mich zum

Pier 5. In der Seitengasse hangele ich mich mit dem Haken zum *Dachfenster* hoch – unsportliche Detektive haben keine Chance, ebensowenig das Fenster gegen das Brecheisen. Im stockdunklen Lager erhellt ein Blitz (dem Mistwetter sei Dank!) ein *Streichholzheft*. Der Pappfetzen paßt exakt. Das Heftchen stammt aus meiner Lieblingskaschemme

Oktariner Papagei: Mankin, dem halbelfischen Wirt, muß man alles aus der Nase ziehen. Er lügt wie gedruckt, aber ich bin hartnäckiger. Mundy ist oben in einem Gästezimmer.
Als ich wieder zu mir komme, ist Mundy tot, und ich bin der naheliegendste Verdächtige. Ich liebe meinen Beruf.

2. Kapitel

Ohne Beweise gegen mich in der Hand zu haben, ziehen meine Ex-Kollegen wieder ab (sie erwähnten wieder einmal diese mysteriösen, sogenannten *„Gegengewicht-Morde"*, scheinbar mit rituellem Hintergrund).
Sorgfältige Untersuchung des Tatorts ergibt: *Mundy* wurde gefesselt, seine Augen verbunden. Von der Decke hängt ein *Seilfetzen* (von *meinem* Kletterhaken, verdammt...), um Mundys *Stiefel* ist der Rest des Seils geschlungen. Schließlich ist da noch dieses mit Blut an die Wand geschmierte Wort: *‚Azile'*...
Mankin will sich zu der Sache mit dem Seil nicht weiter äußern. Immerhin kann er mir sagen, daß Saphir in ihrer Garderobe hinter der Bühne ist.
Ich ertappe Saphir beim Geldzählen. Sie behauptet, es beim Spielen im *Saturnalien-Kasino* gewonnen zu haben, aber Mankin meint, daß die ganze Stadt Bescheid wüßte, falls sie tatsächlich gewonnen hätte – in Wirklichkeit hatte sie im Kasino ein *geheimes Treffen*.
Ich entschließe mich, zuerst einmal Carlotta aufzusuchen.

Überwald-Villa: Carlotta ist nicht da. Ich frage den Butler nach dem Grafen – ihm geht es noch schlechter, seit sein *Begleiter vermißt* wird.
Ich bekomme von Graf Henning den Auftrag, seinen Kutscher, den Zwerg *Regin*, zu finden, der seit drei Tagen vermißt wird (die Milka kam vor drei Tagen in Ankh-Morpork an...). Ich erhalte dazu ein *Ikonographenbild* von Regin.
Und „Azile"? Nun, es scheint sich um den „Irren Askari vom Großen Nef" zu handeln, was immer man davon zu halten hat...

Am Kai zeige ich Skoplett Regins Bild – er holte vor drei Tagen Fracht ab und fuhr mit seiner *Kutsche* eilig mittwärts. **Nobby** erzählt, daß Feldwebel Colon auf dem Weg zur *Sentimentalen Brücke* von der Kutsche fast überfahren worden wäre.

Sentimentale Brücke: Schleuderspuren und das kaputte Geländer deuten auf einen Unfall hin. Am Geländer finde ich einen Stoffetzen, den der **Graf von Überwald** als von der Kutsche stammend erkennt. Am **Kai** ist die Milka bereits ausgelaufen und hat nur ein *Seil* zurückgelassen, das ich an den Haken binde – den Kletterhaken lasse ich an der Brücke in den Ankh hinab. Ja, da unten ist die Kutsche, aber ich kann sie nicht alleine hochziehen.
Malchit läßt sich zur Hilfe überreden, zieht die Kutsche mit dem Haken hoch und verschwindet mit einem geheimnisvollen Kästchen aus ihrem Inneren. Nun, mir bleibt immerhin *Regins Leiche*. Erstickt oder ertrunken, wer weiß das schon. Außerdem hat er Bißmale am Knöchel und einen auffallenden Haarwuchs. Beim Vergleich mit dem Ikonographenbild wird mir klar: Es ist eine Perücke; in ihr finde ich einen *Schlüssel*. Wozu er gehört, bleibt mir schleierhaft. Der **Graf** ist nicht gerade beglückt, bietet mir aber die Bezahlung des Therma-

Falles an – es muß eine Verbindung zwischen beidem geben...

Das Saturnalien: Gerade will ich mich mit Saphirs Geldsegen beschäftigen, da läuft mir schon wieder Ilsa über den Weg! Ausgerechnet mit Remora Selachii sind sie und Zwei Kastanien verabredet! Ich stoppe den Assassinen im letzten Moment, und anstatt mir zu danken, sind Ilsa und ihr Begleiter spurlos verschwunden. Ich gewöhne mich so langsam an meine undankbare Rolle.

Wenigstens treffe ich Carlotta wieder. Mundys Tod läßt sie reichlich kalt, also frage ich sie direkt, ob das ihr Werk war. Pech – sie führt den **Tempel der Geringen Götter** als Alibi an.

Na schön, ich knöpfe mir *Wirbel* am Knüppel-Tisch vor. Nach einer schnellen Runde kommen wir zur Sache: Saphir hat oft gespielt und **immer verloren**. An Regin kann Wirbel sich erst wieder erinnern, als ich sein Gedächtnis mit ein **paar Dollars** schmiere – er spielte selten, gewann aber immer. Und: er hatte hier ein Schließfach, Wirbel erkennt den Schlüssel wieder.

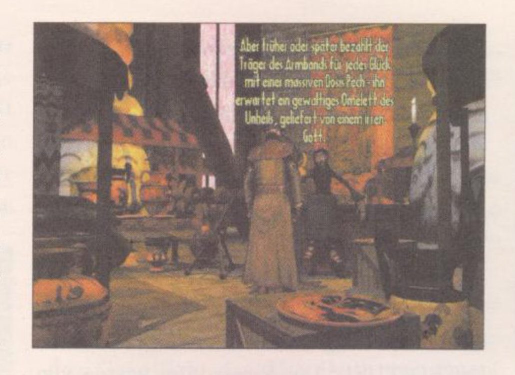
Ein kurzes Gespräch mit Wurzel dem Zauberer, dem Pechvogel, der für die Okkulten Sicherheitssysteme arbeitet, und ich widme mich den Schließfächern. Regin hatte die Nummer 39, ich finde einen leeren Umschlag (Nobby sagt, daß Erpresser so etwas benutzen. Klingt logisch) und ein Zauberarmband. Entschlossen mache ich mich auf den Weg zu

Saphir. Zuerst streitet sie alles ab, doch sie kann meinen Fakten nicht standhalten – Therma lebt und versteckt sich, Saphir hat



sie erpreßt. Ich lasse nicht locker, bis sie verspricht, ein **Treffen** zu arrangieren. In der Zwischenzeit mache ich mich auf zum

Tempel der Geringen Götter: Ich treffe den Paranoiker und Verschwörungsfanatiker Malaklyps, einen Diener der chaotischen Göttin **Errata**. Seine Theorie zu den Gegengewicht-Morden ist haarsträubend. Er bestätigt Carlottas Alibi und stellt



fest: Das zerrissene Seil deutet darauf hin, daß **Mundy kopfüber hängend** ermordet wurde. Mir wird klar, daß er so herum nicht „Azile", sondern **"3712V"** an die Wand geschrieben hat.



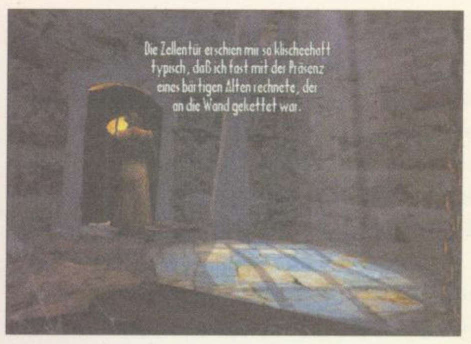
Der Anu-Anu-Anhänger Mondkalb ist verdächtig; natürlich predigte er während Mundys Ermordung, und er weiß absolut nichts über die Morde. Nun ja...

Mankin hat Mundy von seinem Seil geschnitten, ich sage es ihm auf den Kopf zu. Schließlich gibt er mir die *Münze*, die er aus Mundys Stiefel geklaut hat. Schon wieder fremdländisch.

Im Büro wartet Al Khali auf mich – er begleitet mich zum Troll **Jasper Horst**, einem zwielichtigen Antiquitätensammler. Er bietet mir das Doppelte von Carlotta für ein **goldenes Schwert**, das ich angeblich gefunden habe; die Münze aus Tsorta hat ihn darauf gebracht. Zum Schein stimme ich ihm zu. Ich muß mehr über dieses Schwert herausfinden.

Doch zuerst hole ich die Nachricht, die Saphir in meinem Büro hinterlassen hat – das Treffen soll über den Dächern der Salisstraße stattfinden, und ich komme zu dem Schluß, daß Malachit dabeisein sollte. Eine schlechte Idee.

Als ich aus einer weiteren Ohnmacht erwache, wurde Malachit bereits mit meinem Brecheisen in tausend Stücke zerschlagen, und Mumm nimmt mich mit auf die Wache. Nach einem weitgehend sinnfreien Verhör steht fest: Saphir ist flüchtig, ich bin der einzige Verdächtige, obwohl ich Mumm von Al Khali erzähle, und man sieht die Verbindung zwischen „meinen" Morden und den Gegengewicht-Morden nicht. Ich lande in einer



Zelle. Reglos beobachte ich eine Ratte, wie sie in der Mauer verschwindet – es gibt einen Spalt, einen losen Steinblock, den ich verschieben kann, was mich in die Zelle von Leonard da Quirm führt. Der Bastler arbeitet an einem „Schlagende-Flügel-Apparat" und ist dem ausbrechenden Malachit begegnet. Vom *Loch* **in seiner Zellenwand** aus hat man einen famosen Überblick über das Palastgelände.

Ich eile zurück, als Nobby kommt, um mich freizulassen – ein Wasserspeier hat mich entlastet. Meine Sachen bekomme ich, bis auf die Tatwaffe, auch zurück. (Von diesem Moment an folgt mir Al Khali auf Schritt und Tritt – ich brauche mich nur einmal im Kreis zu drehen, dann kann ich ihn kurz sehen. Selbst eine nachdrückliche Beschwerde bei Horst kann nichts daran ändern.)



Salisstraße: Der Wasserspeier Gibel hat Malachits und Regins Ermordung beobachtet – eine **Art Tier** hat sie angegriffen.

Es wird Zeit, Carlotta wieder aufzusuchen. Ich finde sie in der

Villa. Sie erklärt die Sache mit dem Schwert; Mundy war nur ihr Verbindungsmann. Er sollte das Schwert zu ihr bringen, was er nicht tat. Und da waren sie plötzlich Carlottas Lippen auf meinen, ich weiß nicht

wie, aber sie hatte mich überrumpelt. Um diesen durchaus angenehmen Zwischenfall zu überspielen, ließ ich mir von ihr die **Frachtpapiere** aushändigen.

Am **Pier 5** habe ich mich wieder gefangen und lasse mir vom Wächter etwas über die Fracht der Milka erzählen. Es gibt mehrere Lieferungen: **Weinfässer** für das Café Ankh sowie die **Überwald-Kiste** und die **„Warberg-Kisten“**, die an die **Archäologen-Gilde** geliefert wurden.

Café Ankh: Samael bekam ephebianischen Wein. Er gibt mir den **Schlüssel** zum Weinkeller (vor dem ich mir ein neues **Brecheisen** schnappe) – hier haben sich Ilsa und Zwei Kastanien vor Remora versteckt. Der Achatener ist verwundet, aber das Beste ist: Ilsa ist mit ihm verheiratet! Er suchte am Runden Meer nach einem **Juwel**, das er ins Reich zurückbringen sollte. In Tsorta lieferten Ausgrabungen den Hinweis, ein Ritter habe es nach Ankh-Morpork gebracht. Auch Ilsa ist Archäologin – die Warberg-Kisten gehören ihr; im Gegenzug für ein **sicheres Versteck** verspricht sie mir Zugang zur Gilde. Dort könnte ich bestimmt die Katalognummer 3712V finden...
Ich stöbere noch etwas in der **Schachtel mit Quittungen** – der Patrizier hat Samael einige Weinfässer abgekauft, was mich zum

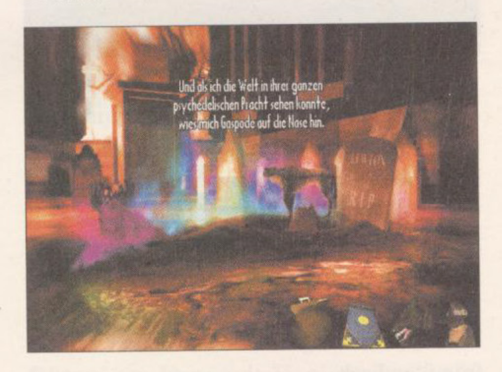
Patrizierpalast führt. Die **Wächter** bewachen im Grunde bloß die **leeren Weinfässer** um die Ecke. Hoch an der Mauer erkenne ich das Loch von Da Quirms Zelle, die ein wunderbares Versteck abgeben



würde. Probehalber klettere ich mit dem Haken nach oben, bevor ich **Ilsa** Bescheid gebe. Wir verfrachten Zwei Kastanien in die Zelle, und ich eile zur

Archäologengilde: Ilsa hat mich als **Gast** eingetragen, also werde ich anstandslos eingelassen. **Laredo Cronk**, die Grabräuberin, erzählt bereitwillig, daß die Kisten im Keller von ihrem höchstselbst entworfenen Sicherheitssystem gesichert sind (ihr Pferdeschwanz gefällt mir). Ich muß sie vom Kamin weglocken – Schleifspuren deuten darauf hin, daß dahinter ein Geheimgang liegt. Ich gehe zu **Jasper Horst** und vereinbare ein Treffen zwischen ihm und Laredo. Sie springt sofort darauf an, ich habe freie Bahn. Ein **Buch** im **Regal** öffnet den Kamin und damit den Weg zum Schatzraum 51 (NIL INTROITUS!). Die Runentafel wurde von den Okkulten Sicherheitssystemen installiert – **Wurzel** ist im Tausch gegen Regins Glücksarmband dazu bereit, mir die Kombination zu verraten. Ich entschärfe also das System durch die **„Hintertür“** und gelange in die Schatzkammer. Unmengen von Kisten. Objekt **3712V** entpuppt sich als Urnen-Vitrine. Der Diamantzahn öffnet sie mühelos, das **Goldene Schwert** ist in einer großen Urne versteckt.

Kaum bin ich mit meiner Beute auf der Straße, werde ich auch schon gejagt und getötet.



Das Leben eines Detektivs ist wirklich aufregend.
Der Tod aber nicht minder; ich erwache als Werwolf und erhalte vom sprechenden Hund Gaspode meine erste Lektion in Sachen Gerüche. Ich sehe Gestank (vom Ankh **und** von Gaspode) und menschliche Düfte. Mein Mörder war hier – und dank seiner kann ich nun jederzeit zum Werwolf werden!

3. Kapitel

Friedhof: Ilsa hat mir einen alten Liebesbrief ans Grab gelegt – der rosarote Geruch ist von ihr. Gaspode bestätigt mir, daß die Überwalds Untote sind, und daß die Gegengewicht-Morde von einem Inländer verübt werden.
Ich folge als Wolf der dunkelroten Spur meines Mörders über das **Kasino** (hier finde ich etwas **Moos**, es riecht grün) zur Rückseite des Tempels der Geringen Götter. Durch das Buntglasfenster scheint die Silhouette von Mondkalb.
Um etwas zu entspannen gehe ich ins

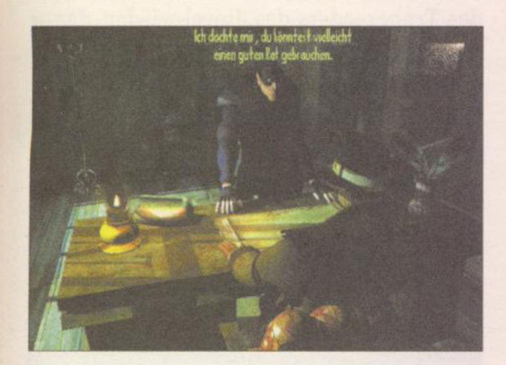
Büro, das gerade von Nobby geplündert wird. Außer „meinen“ inzwischen drei Morden gab es in letzter Zeit noch folgende Opfer: Einen **Patrizier-Sekretär**, einen **Zauberer** und einen **Kaufmann**. Ich sammle neue Gerüche: Cyan, Purpur, Rotbraun und Nobbys Meergrün; mein neues Hobby macht mir langsam Spaß...
Ich klappere die Tatorte meiner Morde ab und stoße jedesmal auf das Purpur meines Mörders, sowie: Malachits Dunkelbraun, Mundys Dunkelblau, Mumms Marineblau und einen apfelfarbenen Geruch, den ich in Saphirs **Garderobe** schließlich Mankin zuordne. Das Cyan gehört zu Saphir und ihrem **Parfüm** KC2. Ich stecke es ein. Es riecht überdeutlich.
Am **Schwarzen Brett** im **Papagei** hängt ein **Stellengesuch der Unsichtbaren Universität.**
Doch bevor ich mich um die neuen Morde kümmere, muß ich zu Carlotta. Ich habe einen Verdacht...

Überwald-Villa: Während der Butler nach ihr sucht, schnüffle ich etwas herum – tatsächlich, Carlotta ist ein Werwolf und ihr Kuß hat mich verwandelt. Hervorragend. Natürlich ist sie nicht zu Hause, ich statte also dem Grafen einen Besuch ab. Der hat gerade Besuch von TOD. Ich zeige das Moos herum, und Henning erlaubt mir, die Bibliothek zu benutzen. Neugierig verhöre ich erst einmal TOD als Zeuge der Mordfälle. Aha, der Mörder ist also ein Mann. Außerdem sind die Überwalds tatsächlich alle Werwölfe. Ich hatte es mir fast gedacht.
Ich wühle mich durch die Bibliothek und ihr Karteisystem. Das Moos stammt eindeutig aus der Kanalisation, ich finde einen Hinweis über eine Einstiegsmöglichkeit.

Die Kanalisation entpuppt sich als wahres Labyrinth. Meine Wolfsnase weist mir den Weg zum Bau des mordenden Tieres. Dort finde ich einen Skarabäus-Anhänger und halte ein Schwätzchen mit dem Rattentod (Quiek!). Zwei Kastanien identifiziert den Anhänger – es ist eine Nachbildung des Siegels vom Anu-Anu-Tempel in Al Khali (der Stadt). Die Suche nach Carlotta führt mich wieder ins

Café Ankh. Carlotta wußte, das Schwert würde mich töten, darum hat sie mich verwandelt. Besten Dank. Als Werwolf weiß sie

etwas über das Funkeln in der Spur des Mörders – es ist das magische Oktarin, die „achte Farbe“. Ihr Alibi für alle Morde ist natürlich Errata. Ich besuche den ersten neuen Tatort, den **Palast.** Die Fässer riechen Wein-Rot, in einem von ihnen hatte



sich der Mörder versteckt. Ich gehe in Samaels Weinkeller (Ilsas Rosarot und Zwei Kastaniens Hellblau hängen noch in der Luft) und mache es ihm nach; mit dem Brecheisen öffne ich ein Weinfaß und klettere hinein. Ich gelange in den Palast. Dort belausche ich mit meinen Wolfssinnen ein Gespräch zwischen Mumm und dem Patrizier Lord Vetinari: Der Sekretär Saipha wurde im Wein ersäuft. Ein Anfall von Blutlust zwingt mich zur Flucht ins Büro, wo mich Remora aufsucht. Er hat keine Beweise dafür, daß ich es war, der im Palast gewütet hat. Ich besuche die **Unsichtbare Universität:** Frau Schwubbel stellt mich als Hilfskraft ein; ich darf die Betten machen. Den Mord erläutert sie mit dem Sinnspruch „Des toten Mannes spitze Stiefel“; der Nachfolger des Verblichenen profitiert.

Im Schlafsaal durchsuche ich die Unsicherheitsfächer; im robusten stehen einige interessante Bücher, deren Thema der Aufgabe entspricht, die auf der oktarinen Tafel gestellt ist (meinen Wolfssinnen sei Dank!). Ich ändere die Aufgabenstellung von „Großer Nef“ in „Al Khali“, und eins der Bücher liefert mir jetzt die Informationen, die ich zum Öffnen des Amuletts brauche – es enthält eine Liste mit den Namen von acht Personen, darunter Mondkalb, Therma und Wurzel...

Brüller, der Pförtner, weiß zu berichten, daß Mathom der Astronom im Umgekehrten Flügel vergiftet wurde. Ich eile zur

Kaufmannsgilde: Man spricht nicht gerne über Morde, aber meine Stichelei über „Des toten Mannes spitze Stiefel“ liefert den Hinweis, daß Gamin alleine gestorben ist. In einem unachtsamen Moment verrät TOD mir daraufhin, daß Gamin erdrosselt wurde. Jetzt muß ich mehr über die Liste herausfinden.

Malaklyps identifiziert die acht Personen als Erste Anhänger von Anu-Anu, und Mondkalb wird bei meinen Fragen nach Therma verdächtig unruhig.

Als Wolf pirsche mich von außen an das Tempelfenster heran und belausche das Gespräch, das Mondkalb mit einem Troll führt – ein Treffen der Wahren Gläubigen steht bevor. Zum Schein trete ich dem Glauben von Errata bei, und **Malaklyps** hilft mir, dem Treffen im Allerheiligsten des Tempels beizuwohnen. Ich verstecke mich im Hohlraum unter dem Pult und erlebe



eine stinklangweilige Zeremonie. Ich markiere Mondkalbs Füße mit Saphirs KC2-Parfüm und verfolge seine Fährte bis in die Schatten, wo ich Zeuge der Geheimversammlung im Sanktuarium der Sekte werde.

Sie sprechen ständig von „Nylonathatep“, was ich nach meiner Flucht in der Überwald-Bibliothek nachschlage – der Kult will mit einem Oktagramm aus Morden den „Zerreißenden Schrecken“ Nylonathatep aus den Kerkerdimensionen herauf-



beschwören! Mein Fall nimmt langsam bizarre Ausmaße an.

Im Sanktuarium zeichne ich mir das Symbol des Freskos ab (ich konnte es in der **Bibliothek** als „Jungaal-Zeichen“, ein Schutzsymbol, identifizieren) und markiere meine ermittelten Tatorte der sechs Morde auf der Karte von Ankh-Morpork.

Das Muster liegt nun vor mir: Die beiden letzten Morde werden in der Unheilsstraße und im Lustgarten der Zauberer stattfinden; das Zentrum der Verschwörung liegt im Theater „Scheibe“. Aber welcher ist der nächste Mord?

In der **Unheilsstraße** hebele ich mit dem Brecheisen das Fenster des Fischimbiß' auf, finde einen Haufen Unrat sowie einen seltsamen Knochen und rieche den dunkelroten Dunst von kosmischem Unheil. Ich muß mich beeilen.

Im **Theater** befasse ich mich mit dem Flugblatt; der Privetier erzählt mir mehr über die acht Stücke, die zur Zeit auf dem Programm stehen, und erwähnt, daß Carlotta zu den Stammgästen zählt.

In der **Bibliothek** erfahre ich mehr über Hwels Acht große Tragödien – die Morde scheinen allesamt vertraut:

Regins Bißwunden – der Natterbiß aus „Antiloge und Kleph-ptah-re“, Mundys Mord, kopfüber, ausgestochene Augen, wie in „Der anzüglich grinsende König“, Malachits Stiche in den Rücken aus „Der



Tyrann“, Mathoms Vergiftung, wie jene aus „Der fröhliche Prinz von Kupferviel“, Saipha ersäuft in Wein – „Der König von Ankh“ und Gamin erdrosselt – „Kensington“.

Fehlen nur noch das Zu-Tode-Schleifen aus „Trochylus und Cresylic“ und das Zerstückeln aus „Titus Diplodicus“. Mir gefällt weder das eine noch das andere.

Ich betrachte die **Theater**-Bühne aus der Nähe, und da der Privetier mich nicht sehen kann, werde ich zum Wolf – der Mörder war hier! Ich erkenne einige verwischte Male am Bühnenrand und zeichne das Aal-Zeichen auf ihnen nach.

Ein Gang öffnet sich, der über eine Wendeltreppe zu einer unterirdischen, bizarren Kultstätte führt. Der Altar zeigt das Runde Meer; ich vergleiche es mit meinem Oktagramm und erkenne jetzt das Mordschema: Der Knochen in der Unheilsgasse stammt

von einem Menschen. Der letzte Mord wird also im Lustgarten stattfinden.

Im **Lustgarten** warte ich hinter den **Büschen** bis Al Khali auftaucht, der mir immer noch folgt. Das mordende Tier erscheint und befördert den Zwerg ins Jenseits.



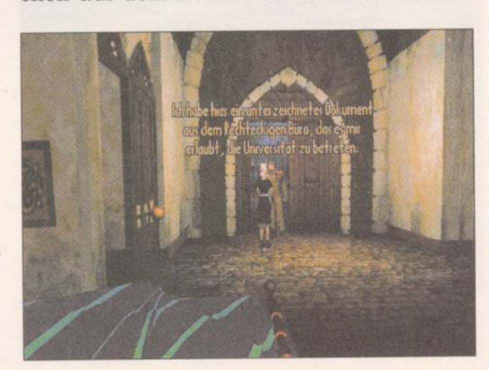
Zu meiner Überraschung kommt auch noch Carlotta und erzählt mir endlich das, was die Wahrheit zu sein scheint: SIE ist die Gründerin des Anu-Anu-Kults, SIE ist Therma, Malachits adoptierte Schwester. Natürlich. Jetzt wird einiges klarer. In Ankh-Morpork führte ihr Mann Ulrich sie in den Kult ein. Ihr Plan ist, daß Anu-Anu mit Hilfe des Goldenen Schwertes Nylonathatep noch einmal besiegen soll, um seine Position als einziger Gott zu festigen. Irrsinn. Doch ich kann nichts mehr machen, die Beschwörung beginnt.
Anu-Anu hat einen schweren Stand gegen den Zerreißenden Schrecken, irgendetwas läuft schief, und schließlich bricht der unterirdische Tempel zusammen.
Nylonathatep breitet sich über Ankh-Morpork aus.
Mist. Jetzt darf ich auch noch die ganze Welt retten.

4. Kapitel

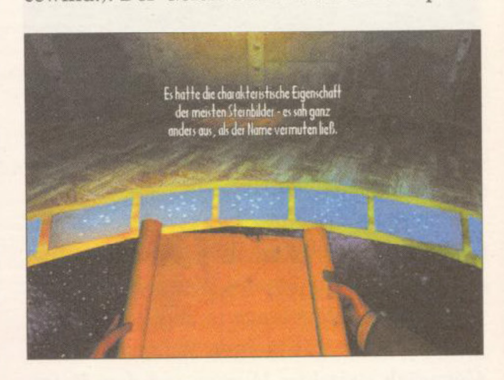
„QUOD NESCIUNT EOS INTERFICET“ steht an der Wand geschrieben, und der schwer verwundete Gott murmelt ständig, daß er etwas vergessen hat; die „Inschrift“, etwas „im Bühnenstück“.
Carlotta weigert sich, mich zu begleiten, also gehe ich alleine. Ich treffe auf Coom, der reumütig allem abschwört.

Der Graf ist tot – aber sein Testament garantiert mir weiterhin die Bezahlung und die Benutzung der Bibliothek. Dort übersetze ich die Inschrift („Was sie nicht wissen wird sie töten“) und stelle fest, daß im Goldenen Schwert etwas fehlt – in den Schwertknauf gehört ein goldenes Etwas. Genaueres kann mir **Zwei Kastanien** verraten: Es fehlt das **vergoldete Juwel**, wegen dem er nach Ankh-Morpork gekommen ist.
Im Sanktuarium der Sekte versucht Kondo mich zu töten; er gehört zur Dunklen Sekte, die innerhalb des Anu-Anu-Kultes existierte und Nylonathatep verehrt. Ich muß ihn eliminieren und nehme sein merkwürdiges **Amulett** an mich, ein Symbol der Dunklen Sekte.
Als ich dem verrückt gewordenen **Mondkalb** das Amulett zeige, erzählt er mir noch vom Troll Foid, der untergetaucht ist. Mondkalb springt daraufhin durch das Fenster, klettert den Tempel hoch und stürzt sich durch die Kuppel zu Tode.

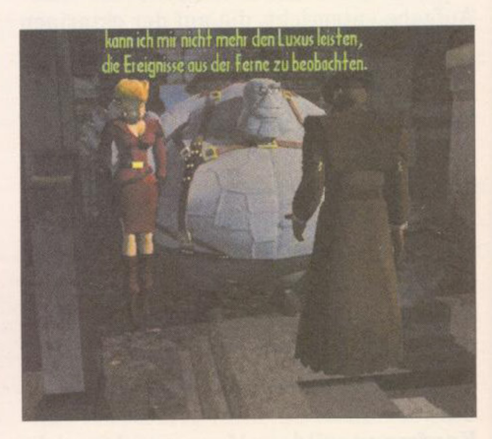
Ich statte **Rodan** einen Besuch ab. An Malachits Platz finde ich eine **verkrustete Gipsbinde**. Es stellt sich heraus, daß Rodan als Gipschirurg für Trolle arbeitet, die ihr Aussehen verändern wollen. So geschehen mit Foid, der sich gegenüber vom Fischladen in der **Unheilsgasse** verkrochen hat.
Dort hockt er zitternd in einem Jungaal-Zeichen auf dem Boden und erzählt mir von



Satrap, dem das Amulett gehörte, sowie von dessen Verbindungsmann Kühl, seines Zeichens Pförtner an der Universität. Doch Frau Schwubbel läßt mich nicht mehr in die Uni.
Ich besorge mir einen Durchsuchungsbefehl von **Nobby**, was nicht ohne eine kleine Erpressung abläuft. Das reicht, um Frau Schwubbel etwas abzulenken. Ich finde nur noch eine Pfütze von Kühls Blut vor, aber meine Wolfssinne führen meine wunden Läufe zum **Observatorium**, wo der von Machtgier zerfressene Satrap, Oberhaupt des Dunklen Kultes, etwas in den Sternen sucht.
Der Ärmste hat gegen einen Werwolf wie mich keine Chance und erhält von TOD das letzte Geleit. Da mir im Observatorium noch einige Anhaltspunkte fehlen, begebe ich mich in die **Bibliothek**. Ich schlage die Geschichte des Kultes um Nylonathatep nach und stoße auf die Spur eines **leuchtenden Trapezoeders**, das mit dem Ritter, der es in die Stadt brachte, begraben wurde.
Zwei Kastanien erkennt in der Beschreibung des Trapezoeders das Juwel wieder, das er hier suchen wollte. Er gibt mir die Karte einer Sternenkonstellation mit, die ich im **Observatorium** mit den Mosaiken abgleichen kann; es handelt sich um eine Kleine Langweilige Gruppe Blasser Sterne (Das Sternzeichen des berühmten Zauberers Rincewind!). Der Golem richtet das Teleskop aus



– die Sternengruppe zeigt auf das Selachii-Mausoleum! Ich schnappe mir das Astrolabium, mit dessen Hilfe ich im Mausoleum das gesuchte Grab ausfindig mache. Die **Groteske** öffnet die Krypta und die tsortanische Münze paßt genau in die **Vertiefung des Sarkophags**.
Wie unangenehm, es ist nur ein Reflex, als ich dem Ritter einen Arm abschlage – aber die folgende ellenlange Diskussion relativiert das wieder. Der Ritter will mir das Trapezoid erst geben, wenn ich ein Rätsel löse, an das er sich nicht mehr erinnert. Ich siege und nehme das Juwel mit nach draußen.
Horst! Ich hatte diesen Troll schon fast ver-



gessen. Im Austausch gegen Ilsa muß ich ihm das Schwert überlassen. Ilsa zerfließt vor Trauer über die Umstände, die sie an Zwei Kastanien binden. Sie kann nicht zu

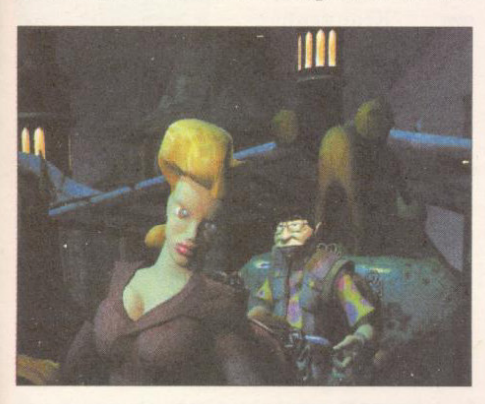


mir zurück. Ich lenke mich dadurch ab, daß ich Horsts Spur durch das Trapezoeder verfolge (so wie der Ritter es 200 Jahre lang tat). Die Spur führt zur

Sentimentalen Brücke. Horst streitet sich mit Carlotta um das Schwert. Ich muß ihn in den Ankh stoßen. Carlotta ist hocherfreut und will mit mir zusammen die Stadt verlassen. Doch ich lasse sie von Nobby verhaften. Mehr kann ich nicht für sie tun. Ich muß das Portal zu den Kerkerdimensionen erreichen



und Nylonathatep mit dem komplettierten Schwert besiegen. Leonards Flugmaschine ist die einzige Möglichkeit. Ich räume den ganzen **Schutt** vor dem großen Loch in der Wand weg und bin bereit für den Start.
Doch da kommt Ilsa und überzeugt mich davon, daß ich mich in dem Flugapparat besser schützen muß.
Ich zeichne das Jungaal-Symbol auf die Maschine und mache mich bereit.
Jetzt geht es Nylonathatep an den Kragen. Die Macht das Schwertes siegt, Ankh-Morpork ist gerettet und um einen Helden reicher.
Doch was hilft mir das? Ilsa muß mit Zwei Kastanien in der Flugmaschine vor



Remora fliehen – ein gebrochenes Herz gehört eben zu einem Privatdetektiv, wie der Gestank zum Ankh.
Mir bleibt nur Gaspode.
Das könnte der Beginn einer wundervollen Freundschaft sein.

Komplettlösung – Nod-Kampagne

Command & Conquer

Teil 3: Operation Tiberian Sun

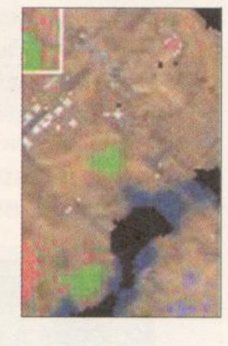
Oberbefehlshaber Michael Steinkuhl hat auf der Seite der Bruderschaft von Nod die Globale Defensiv-Initiative bezwungen und erläutert auf den folgenden Seiten seine Strategien.

Die Rückkehr des Messias (Mission 1)



Aller Anfang ist leicht, also baut 15 leichte Infanteristen und eine Raffinerie. Wehrt die ersten Attacken ab und geht dann selbst zum Angriff über. Sucht alle gegnerischen Einheiten und zerstört sie.

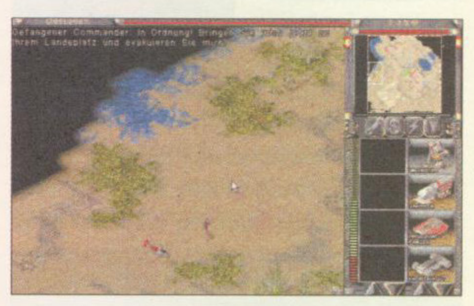
Tag der Vergeltung (Mission 2)



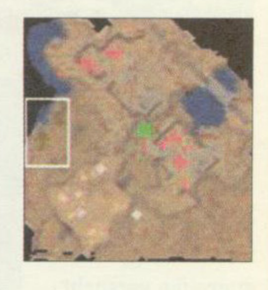
Errichtet am Startpunkt einen kleinen Stützpunkt. Zieht nun mit 10 Infanteristen und zwei Ingenieuren nach Norden und zerstört die Brückenverteidigung. Anschließend repariert Ihr die Brücke und nehmt mit dem zweiten Ingenieur die TV-Station ein. Greift das feindliche Lager von hinten an: Ihr werdet hier Verstärkung erhalten und mit dieser könnt Ihr dann auch bequem die zweite Basis zerstören.

Befreiung eines Nod-Commanders (Mission 3a Westen)

Geht vom Startpunkt aus nach unten und macht den Tunnel frei. In den LKW befinden sich Ingenieure. Nehmt mit ihnen das GDI



Bringt den Commander sicher zum Heli!



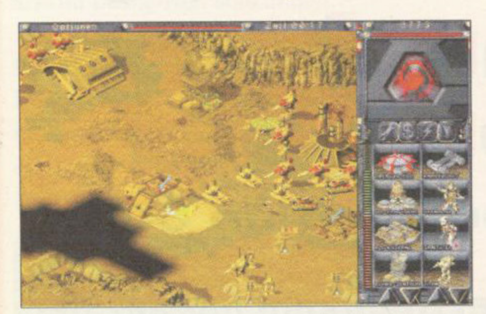
Lager ein und baut es aus. Das große Lager wird von vorne durch 15 Bazooka-Infanteristen angegriffen, die die Verteidigung zerstören. Anschließend stürmt Ihr mit 15 Einheiten den Rest des Stützpunktes.

Zerstörung von Hassans Tempel (Mission 3 Osten)

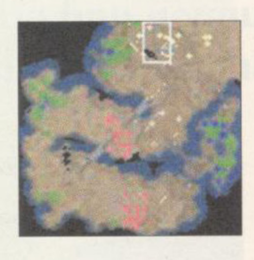


Zu Beginn müßt Ihr Euch auf der anderen Seite der Brücke festsetzen, also zerstört alles, was Euch in den Weg kommt. Baut Euer Lager dort auf, wo zuvor das alte stand. Anschließend wird mit Ingenieuren und fünf Panzern das feindliche Lager unter Euch eingenommen. Repariert nun die Brücke im Nordosten und attackiert die Basis mit 15 Panzern. Vernichtet den Stützpunkt und den Tempel.

Blackout (Mission 4a Süden)



Mit vielen Mechs macht Ihr das Lager schnell platt



Errichtet schnell eine geschützte Basis und greift das feindliche Lager rechts mit 10 Panzern und vielen leichten Infanteristen an. Die Waffenfabrik solltet Ihr einnehmen, um Titan-Mechs bauen zu können. Mit 10 dieser Mechs und einigen Panzern könnt Ihr dann schnell in den gegnerischen Stützpunkt eindringen und dort die Radarstation zerstören.

Räumungsklage (Mission 4 Norden)



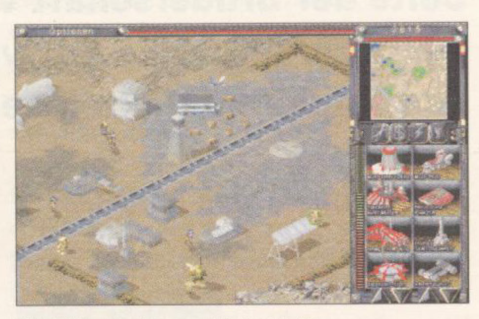
Baut oben die Basis aus und stellt einige Bazooka-Infanteristen an den Fluß, da Euch die GDI mit Gleitjägern anzugreifen versucht. Überrennt deren Stellungen mit 7 Panzern und 10 leichten Infanteristen und nehmt sie ein. Zieht weiter und sammelt Eure Einheiten bei den Zugschienen. Oben in der Ecke befindet sich der alte Tempel. Sobald Ihr ihn gefunden habt, müßt Ihr den Stützpunkt dem Erdboden gleichmachen.

Operation „Bergung" (Mission 5)

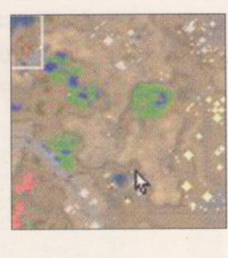


Am Startpunkt vernichtet Ihr die Gegner. Schleicht Euch dann nach Nordwesten und nehmt dort die Radarstation und das Kraftwerk ein. Nun seht Ihr das UFO auf Eurem Radar, verkauft jetzt die beiden Gebäude und nehmt die gewonnenen Einheiten mit. Folgt den Schienen am Lager vorbei und zerstört die Einheiten. Falls Euch die Titan-Mechs entdecken, solltet Ihr schnell verschwinden. Das UFO muß lediglich mit einem Ingenieur erreicht werden. Dann benötigt Ihr noch eine Einheit um den Zug zu zerstören, und schon habt Ihr gewonnen.

Jagd auf Umagaan (Mission 6 Norden)



Viel Verkehr am Bahnhof!



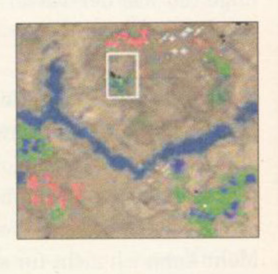
Errichtet am Startpunkt Eure Basis und zerstört die westliche mobile Sensoreinheit mit der Artillerie. Fahrt anschließend über die Brücke, von dort aus könnt Ihr die nächste Sensoreinheit zerstören. Unterhalb des Zivilistendorfes erreicht Ihr die letzte Sensoreinheit. Damit habt Ihr die gesamte Karte aufgedeckt und zieht sofort mit 10 Panzern los, um den Zug abzufangen. Mit wenigen Schüssen auf den Zug ist die Mission geschafft.

Gefangennahme von Umagaan (Mission 6 Süden)



Baut so schnell wie möglich eine starke Verteidigung auf und trefft Vorbereitungen für einen großen Angriff. Für diesen Militärschlag benötigt Ihr mindestens 20 Panzer und einige leichte Infanteristen. Zerstört dann erst den GDI-Außenposten im Norden, wenn Ihr den Bahnhof von hinten angreift. Seid Ihr oben angekommen, lauert Ihr im westlichen Tunnel dem Zug auf.

Der Wolf im Schafspelz (Mission 7)



Nehmt zu Beginn das GDI-Lager ein. Baut dann 10 Titan-Mechs und attackiert den Mutanten-Stützpunkt im Osten. Sobald er zerstört wurde, müßt Ihr noch die Brücke vernichten, um von dem Gegner nicht gestört zu werden. Mit dem Amphibien-BMT bringt Ihr 20 Grenadiere auf die andere Seite des Flusses. Diese Truppe wird dort aufräumen. Baut dann die Brücke auf und schickt 20 Mechs rüber. Nach dieser Aktion sollte das Bauwerk aber aus Sicherheitsgründen sofort wieder zerstört werden. Die Mechs vernichten nun den gesamten gegnerischen Stützpunkt.

Zerstörung einer GDI-Forschungsstation (Mission 8)



Diese Verteidigung sollte einigen Angriffen standhalten können



Schaltet zuerst mit dem Spion die Gegner am Krankenhaus aus. Anschließend erhaltet Ihr Verstärkung, die Ihr aber leider nicht steuern könnt. Die Mutanten folgen dem Spion. Vernichtet alle Einheiten auf beiden Seiten des Tunnels. Daraufhin bekommt Ihr ein MBF und könnt ein Lager aufbauen. Benutzt Artillerie zur Verteidigung. Startet jetzt mit 15 Panzern und 10 Bazooka-Infanteristen einen Angriff auf das Hauptlager der GDI. Ein Untergrund-BMT sollte einen Ingenieur in den Stützpunkt transportieren, der dann den Bauhof einnimmt. Vernichtet die gesamte Basis von innen.

Tod unseren Feinden (Mission 9)



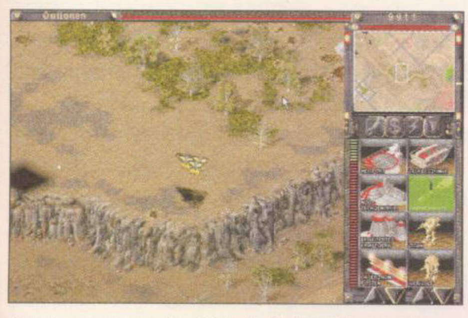
Zieht Slavik und die anderen Einheiten ab. Der Kommando-Cyborg zerstört das obere Lager komplett und wird anschließend im Tiberium geheilt. Schleicht Euch in den östlichen Stützpunkt, befreit die Ingenieure und nehmt die Raffinerie mit Sammler sowie den Bauhof ein. Baut das Lager wieder auf und zerstört die südwestliche Basis mit dem Kommando-Cyborg und fünf Mechs. Bringt Oxana, Slavik und den Kommando-Cyborg danach zu dem ORCA-Transporter, den Ihr vorher mit einem Ingenieur besetzt habt.

Stärkung der Nod-Präsenz (Mission 10 Süden)



Ihr müßt zu Beginn mit allen Einheiten nach Norden marschieren und dort den Stützpunkt wieder aufbauen. Die Tiberiumwucherungen im Lager werden zerstört. Dann fahrt Ihr mit einem Untergrund-BMT ins große GDI-Quartier und nehmt den Bauhof ein. Anschließend baut Ihr dort einen Obelisken und zerstört die Basis von innen. Die kleinen Lager im Norden und Süden vernichtet Ihr durch die Chemiebombe und einige Hubschrauber.

Schutz des Tiberium-Konvois (Mission 10 Norden)



Auch aus der Luft wird der Konvoi beschossen

Baut eine Verteidigung mit Laserzäunen auf und räumt anschließend mit 10 Infanteristen, 4 Artillerien und 10 Panzern das Tiberiumfeld und den Durchgang nach Nordwesten frei. Nun müßt Ihr die Abfallanlage bauen und mit 10 Panzern und 5 Artillerien den Stützpunkt angreifen. Via Untergrund-BMT schleust Ihr dann 5 Ingenieure in die Basis ein, mit denen wichtige Gebäude eingenommen werden. Errichtet Disruptoren und zerstört den Rest der GDI.

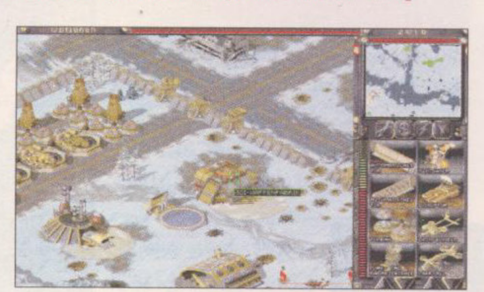


Zerstörung des Mammut-MK.II-Prototypen (Mission 11)

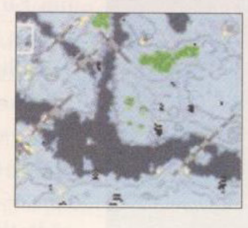


Marschiert mit dem Spion nach Norden und infiltriert dort die Kommunikationszentrale. Anschließend erhaltet Ihr einen Bauhof und könnt unten am Tiberiumfeld ein Lager errichten. Nun wird der große Stützpunkt mit 20 Panzern angegriffen, wobei Ihr nur den Mammut MKII zerstören müßt, der sich im hinteren Teil der Basis befindet.

Gefangennahme von Jack McNeil (Mission 12)

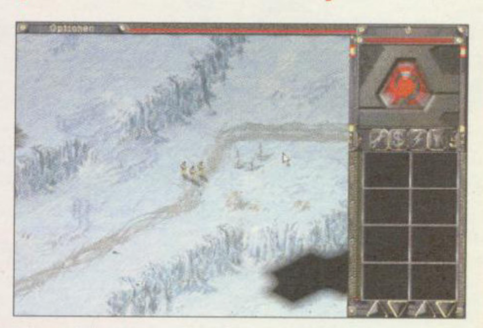


Ein GDI-Stützpunkt wird in eine Nod-Basis umgewandelt



Ihr müßt schnell ins Lager gelangen. Die Basis könnt Ihr erobern, indem Ihr die Klippe unterhalb des Lagers sprengt und die Gebäude von hinten her einnehmt. Jack McNeil kommt über die Brücke, um den Stützpunkt zu überprüfen. Sobald er merkt, daß etwas nicht mit stimmt, wird er weglaufen. Ihr müßt mit einem Amphibien-BMT hinterher fahren, um ihn zu schnappen. Nach einem Schuß mit den Toxi-Kriegern gehört er zu Eurer Mannschaft. Bringt ihn nun mit dem Untergrund-BMT „nach Hause“.

Illegale Datenübertragung (Mission 13a Süden)



Vorsicht vor den Streifen in den Wäldern!

Marschiert ganz links an den GDI-Stellungen vorbei und infiltriert die erste Kommunikationszentrale. Sprengt anschließend die Klippe und infiltriert die nächste Zentrale. Die letzte befindet sich noch weiter im Osten. Dort müßt Ihr erneut eine Klippe sprengen, um die Zentrale erreichen zu können. Rennt dann die Straße entlang und lauft vor der Stellung Richtung Osten zu Eurem Untergrund-BMT.



Bringt alle Raketen in Stellung!

Ein neuer Anfang (Mission 13 Norden)



Nehmt die Gebäude der GDI ein und baut dann das eigene Lager aus. Die Verteidigung sollte aus Obelisken, Laserkanonen und Artillerien bestehen. Anschließend zerstört Ihr die Brücken am östlichem Flußufer, um Angriffe von Mechs und Disruptoren zu verhindern und setzt Euch daraufhin am zweiten Raketenstützpunkt auf der anderen Seite des Flußes fest. Zuletzt greift Ihr mit Sprengköpfen und Panzern die letzte Basis an. Wenn Euch nur noch 10 Minuten Zeit bleibt, bringt Ihr die Raketenabschußbasen in Stellung und vernichtet die Philadelphia.

Michael Steinkuhl



Lösung – 2. Teil
Heroes Of Might And Magic III

In der letzten Ausgabe führte Michael Berg tapfere Helden bereits durch die ersten drei Kampagnen des Rundenstrategicals. Nun ebnet er mit dem zweiten Teil seiner Lösung den Kämpfern den Weg zum ultimativen Sieg.

KAMPAGNE IV: LIBERATION

1. Steadwick's Liberation

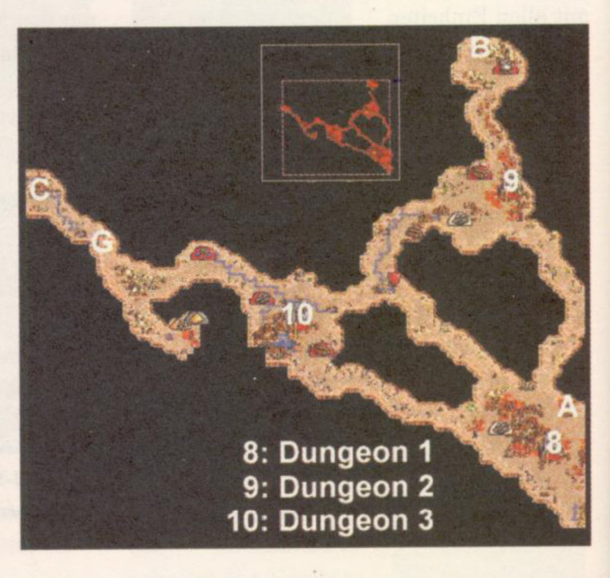
Das ist die Ironie des Schicksals: In Kampagne II mußtet Ihr mühsam Steadwick für die Dungeon Overlords erobern und nun ist es Eure Aufgabe, die Stadt an Königin Catherines Seite den Dämonen wieder zu entreißen.

Ziel: Steadwick erobern

1: Schloß 1
2: Turm
3: Schloß 2
4: Inferno
5: Schloß 3
6: Schloß 4
7: Schutzwall
11: Steadwick (Schloß 5)

Kartengröße: Groß;
Schwierigkeitsgrad: Normal
Boni: 10000 Goldstücke – 2 Erzengel – 2 Titanen

Woche 1: Die beiden Erzengel warten auf den Helden Christian im Schloß 1. Mit diesen großartigen Kreaturen in seiner Armee könnt Ihr Schloß 2 (Kartenmitte) erobern. Rekrutiert einen zweiten Helden in der Turmstadt, der die Rohstoffquellen, die rund um Eure ersten beiden Städte auf der Karte verteilt sind, erschließt.
Wochen 2 und 3: Etwa 2 Bilder westlich von Schloß 2 steht die Stadt Inferno. Diese und das in der südöstlichen Ecke der Karte gelegene Schloß 3 müssen eingenommen werden.
Wochen 4 und 5: Sobald Eure Hauptstadt Schloß 1 Erzengel und Kavaliere herstellen kann, solltet Ihr eine Armee unter der Führung eines neuen Helden erstellen. Diese erobert sodann die westlich gelegene Garnison und stößt anschließend nach Norden – zum Schloß 4 – vor, um dieses selbstverständlich in Königin Catherines Machtbereich einzugliedern. General Kendal (bekannt aus Mission 2.3) wird in einem Gefängnis nordöstlich des Schlosses gefangengehalten. Leider hat er während seiner Gefangenschaft seine hervorragenden Grundwerte verloren,



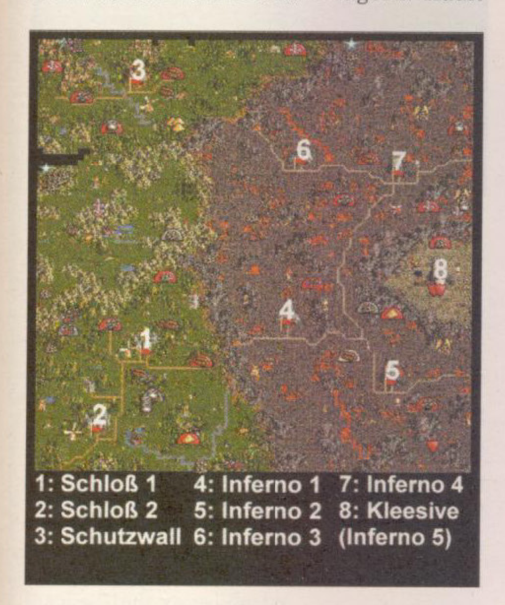
ist also nur noch ein durchschnittlicher Held. Christian kann versuchen, bis zum Schutzwall vorzustoßen.
Ab Woche 6: Sammelt in den Schlössern 1 bis 3 Einheiten, laßt sie von einem Helden, der von Stadt zu Stadt zieht, einsammeln und gliedert sie in Christians Armee ein. Mit 15 Erzengeln, 40 Champions, 100 Kreuzrittern, 40 Fanatikern, 100 Greifen und 100 verbesserten Bogenschützen habt Ihr eine Armee, die stark genug ist, um die gesamte Unterwelt auszuräuchern. Tötet die Drachen, die den Durchgang zur Unterwelt bewachen, betretet das Höhlenlabyrinth und folgt dem Gang, der nach Nordwesten führt. Kurz vor Ende des Korridors müßt Ihr eine

Garnison erobern. Im Raum dahinter liegt der Ausgang, der zur direkten Umgebung von Steadwick führt. Besucht die Arena südöstlich von Steadwick und nehmt die Stadt ein.

2. Deal with the Devil

Ziel: Kleesive erobern
Kartengröße: Mittel;
Schwierigkeitsgrad: Normal
Boni: Zaubersprüche: Schutz vor Feuer – Eisblitz – Präzision

Woche 1: Da wieder in einer Stadt ein Fort fehlt, benötigt Ihr Rohstoffe, die nordwestlich von Schloß 1 lagern. Kauft Euch in Eurer nördlichen Elfenstadt einen Helden, um auch die nördlichen Rohstoffquellen einnehmen zu können.



1: Schloß 1 4: Inferno 1 7: Inferno 4
2: Schloß 2 5: Inferno 2 8: Kleesive
3: Schutzwall 6: Inferno 3 (Inferno 5)

Wochen 2 und 3: Baut hauptsächlich Eure Schlösser aus – jetzt solltet Ihr darauf hinarbeiten, bereits am Ende der 3. Woche Kavaliere und Engel in mindestens einer Stadt rekrutieren zu können.
Ab Woche 4: Kauft in den ersten Tagen Eurem Helden alle verfügbaren Einheiten der Schlösser und stürmt die beiden Städte Inferno 1 und 2. Es könnte passieren, daß Ihr dem einen oder anderen gegnerischen Helden begegnet, der jedoch gegen Eure Engel und Kavaliere im allgemeinen keine Chance hat. Rückt nach Norden vor, um auch die beiden gegnerischen Städte, die sich dort befinden, in Königin Catherines Imperium einzugliedern. Versammelt nun eine große Armee, mit der Ihr die Erzteufel, die das Gelände um die Stadt Kleesive herum bewachen, vernichten und die Stadt selbst erobern könnt.

3. Neutral Affairs

Ziel: Gegner beseitigen
Kartengröße: Mittel;
Schwierigkeitsgrad: Normal
Boni: Expert Logistics – Schild (+2 Verteidigung) – Axt (+2 Angriff)

Woche 1: Ihr besitzt zu Beginn lediglich zwei schlecht ausgebaute Schlösser und einen Turm. Baut also in den ersten Tagen Marktplatz, Ressourcensilo und Stadthalle in Euren Schlössern sowie militärische Gebäude in dem Turm, damit Euer Held die wichtigen Rohstoffquellen erschließen kann.
Wochen 2 – 4: In dieser Zeit müßt Ihr die Schlösser ausbauen, um Kreuzritter und Champions ausbilden zu können. Stellt – wie immer – eine starke Armee auf (50 Greifen, 24 Kreuzritter, 7 Champions, 120 Hellebardenträger, 50 verbesserte Bogenschützen). Ihr könnt noch 2 Einheitentypen des Turmes ergänzen. Knackt mit dieser Armee die Garnison südlich Eurer beiden Schlösser und nehmt das Schloß 3 ein.



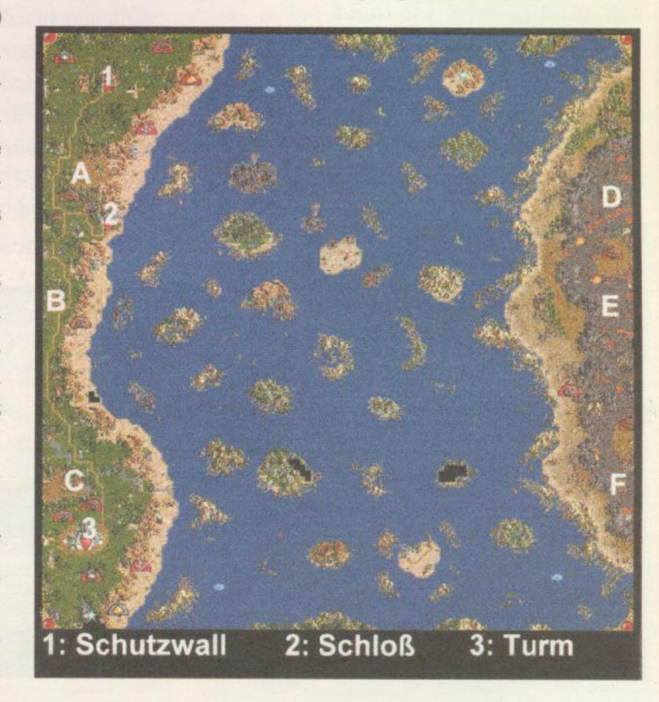
1: Schloß 1 4: Schloß 3 7: Schloß 4
2: Schloß 2 5: Burg 1 8: Festung 1
3: Turm 6: Burg 2 9: Festung 2

Wochen 5 und 6: Ihr müßt Schloß 3 gut verteidigen (den Helden nicht wegziehen), da die Gegner es schon bald zurückfordern. Errichtet ein Fort.
Ab Woche 7: Ergänzt fehlende Bauwerke in den Schlössern 1 und 2, um regelmäßig Nachschub an Truppen nach Süden schicken zu können. Erobert nun die beiden Burgen im Südosten der Karte. Sobald Ihr eine gute Armee von Euren Städten abziehen könnt, erstürmt Ihr Schloß 4. Nun könnt Ihr in aller Ruhe eine Armee ausrüsten, die später die beiden Festungen aushebt.

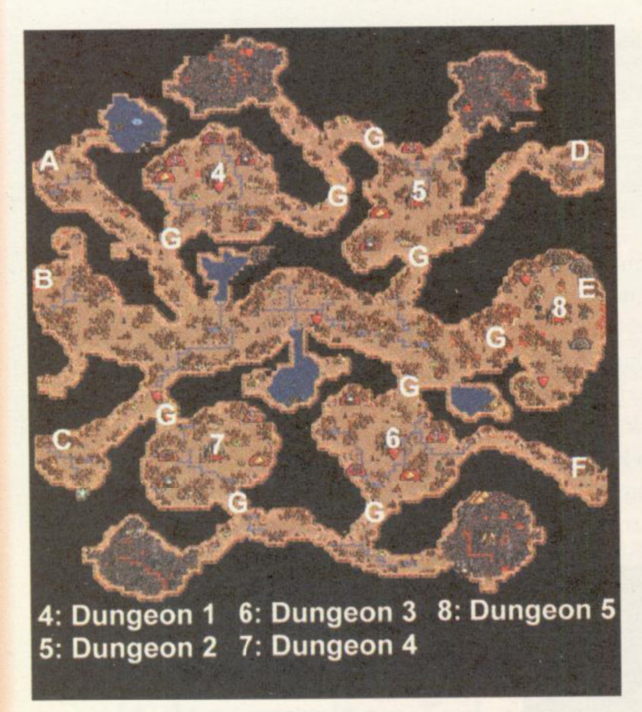
4. Tunnels and Troglodytes

Ziel: Gegner beseitigen
Kartengröße: Groß;
Schwierigkeitsgrad: Schwer
Boni: Meisterschaft der Navigation – Magiegilde L1 in jeder Stadt – Magiegilde L3 in einer Stadt

Woche 1: Erforscht – wie gewohnt – die Umgebung Eurer Städte. Baut in Eurem Schloß und im Turm **nur** Marktplatz, Schmiede und Großstadthalle. Im Schutzwall sollten Dendroid Arches, eine erweiterte Quelle, eine Einhornlichtung, ein verbesserter Homestand, Zitadelle, Schloß und die verbesserte Einhornlichtung entstehen. Edelsteine und Kristalle findet Ihr östlich vom Turm.
Wochen 2 und 3: Euer Held sollte am Anfang der 2. Woche eine Armee mit folgenden Einheiten besitzen: 30 Zentauren, 18 noble Elfen, 21 Pegasi, 8 Dendroid Soldiers, 26 Kampfzwerge und 6 Kriegseinhörner. Schickt ihn über Durchgang A zur Unterwelt. Lauft nun in direktem Weg auf Dungeon 1 zu und nehmt die Stadt ein. Zieht unverzüglich zum Dungeon 2 weiter. Baut in diesen Wochen das Schloß und Dungeon 1 aus.
Woche 4: Stattet mit Eurem ersten Helden Dungeon 3 einen Besuch ab. Sollte diese Stadt bereits zu gut geschützt sein, müßt Ihr



1: Schutzwall 2: Schloß 3: Turm

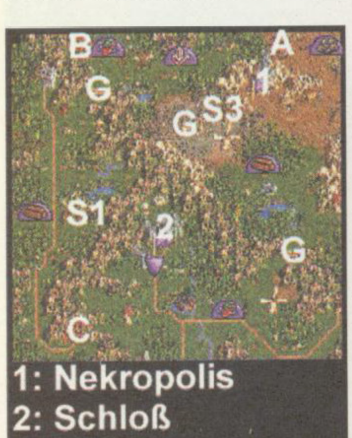


– ohne sie zu erobern – nach Dungeon 4 weiterziehen. Stattet einen zweiten Helden im Schloß mit allen erhältlichen Einheiten aus (Kavaliere, Engel) und schickt ihn ebenfalls zur Unterwelt. Besetzt nun die vier Dungeonstädte endgültig.
Ist dies geschehen, habt Ihr alle Zeit der Welt, um eine Armee aufzustellen, mit der Ihr Dungeon 5 stürmen könnt.
Gratulation, Ihr habt die Dungeon Overlords vernichtend geschlagen! Doch die Untoten warten schon auf eine Gelegenheit, sich Erathia unter den Nagel zu reißen...

KAMPAGNE V: LONG LIVE THE KING

1. A Gryphon´s Heart

Ziel: „Spirit of Oppression" nach Stonecastle bringen
Kartengröße: Klein;
Schwierigkeitsgrad: Normal;



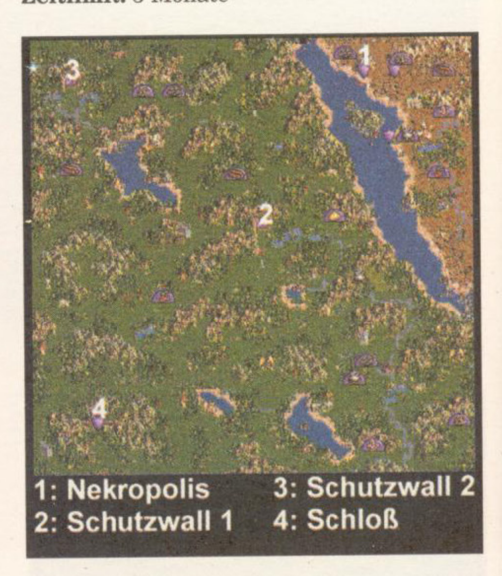


Zeitlimit: 3 Monate
Boni: Zauberspruch – 1 Schwarzer Ritter – Skelett-Transformator in der Stadt

Wochen 1 - 4: Erforscht mit Eurem Helden das Gebiet südlich der Stadt (bis zur Garnison). Baut in den ersten Tagen nur militärische Gebäude. Nachdem Ihr in den beiden Bauwerken auf der Karte Skelette und Geister rekrutiert habt, solltet Ihr einen kurzen Zwischenstop in Eurer Nekropolis machen und die Unterwelt (über A) betreten. Im südlichen Raum sucht ein Seher (S2) das Stundenglas der bösen Stunde. Verlaßt die Unterwelt durch Ausgang B, nehmt das Kristallbergwerk ein und stattet dem Händlerlager einen Besuch ab. Kehrt danach über die Garnison zur Stadt zurück. Kauft dort alle Truppen auf (wartet vielleicht bis zum nächsten Wochenanfang) und zieht über die südliche Garnison nach Stonecastle und nehmt es ein.
Ab Woche 5: Ersteht in der Nekropolis frische Einheiten und marschiert zum Unterwelteingang C. Folgt dem Gang, der nach Westen führt. Im südwestlichen Raum entdeckt Ihr den Anhänger der totalen Erinnerung, den Ihr dem Seher S1 schenkt. Er überläßt Euch dafür das Stundenglas, das Seher 2 sucht, der Euch das Artefakt übergibt, das S3 haben möchte. Von ihm erhaltet Ihr schließlich den „Geist der Unterdrückung", den Ihr nach Stonecastle bringen müßt.

2. Season of Harvest

Ziel: 2500 Skelette versammeln
Kartengröße: Mittel;
Schwierigkeitsgrad: Normal;
Zeitlimit: 3 Monate



Boni: Artefakt, das Nekromantentalent um 10% steigert – Nekromantentalent – Verstärker – Ungeschlossene Gräber

Woche 1: Laßt beide Helden die Lernsteine besuchen, erobert alle Rohstoffvorkommen und baut in Eurer Stadt Marktplatz, Vorratssilo, Fort und Nekromantentalent-Verstärker.
Wochen 2 und 3: Laßt Euren besseren Helden mit einem Schiff und allen Einheiten zum Festland übersetzen und beginnt damit, es zu erkunden. Sucht bald den Kartographen auf, um Euch zeigen zu lassen, wo sich Gegner auf der Karte befinden. Kämpft nun gegen JEDE Kreatur (außer gegen Fernkämpfer), die Ihr trefft, da Ihr durch Euer Nekromantentalent einen gewissen Prozentsatz der getöteten Gegner zu Skeletten umwandeln und in Eure Armee eingliedern könnt. Erobert bald alle Städte.
Wochen 4 – 8: Rüstet den zweiten Helden mit allen käuflichen Einheiten aus, schickt ihn per Schiff zum Festland und laßt ihn ebenfalls auf Monsterjagd gehen. Im Westen der Karte gibt es einen Wachturm, den Ihr passieren solltet (falls möglich), da sich dahinter jede Menge Schätze, freundlich gesinnte Kreaturen und ein Gefängnis, in dem ein Nekromant gefangengehalten wird, befinden. Übergebt dem Nekromant diese Truppen und schickt ihn ebenfalls auf Gegnersuche.
Ab Woche 8: Wenn sich insgesamt 2500 Kreaturen in Euren Armeen und in der Nekropolis tummeln (in den Städten alle Truppen aufkaufen), solltet Ihr Eure Helden zur Nekromantenstadt zurückschicken und **alle** Einhei-

ten, die noch keine Skelette sind, durch den Transformator in Skelette verwandeln.

3. Corporeal Punishment

Ziel: Mot besiegen
Kartengröße: Mittel;
Schwierigkeitsgrad: Normal
Boni: Artefakt – Zauberspruch – 25 Zombies

Woche 1: Erkundet die Umgebung Eurer nördlichen Stadt und nehmt die Rohstoffquellen ein. Baut in den Städten – wie üblich – Vorratssilos und militärische Einrichtungen.
Woche 2: Kauft die Einheiten Eurer Hauptstadt ein und durchbrecht die südlich gelegene Garnison. Schlagt Euch zu Eurer zweiten Stadt durch und besucht die Hütte des Magiers, um zu erfahren, wo sich der Gegner versteckt hält.
Woche 3: Durch die Einheiten, die Ihr in Nekropolis 2 erwerben konntet, seid Ihr stark genug, um einen Vorstoß zur Nekropolis 3 zu wagen. Rekrutiert einen zweiten Helden, stattet ihn mit einer soliden Armee aus und schickt ihn zur Nekropolis 4.
Ab Woche 4: Schützt alle Eure Städte mit stationären Truppen, um eventuell angreifende gegnerische Helden in die Flucht zu schlagen. Über den Strudel in der nordöstlichen Ecke der Karte gelangt Ihr in die Unterwelt, wo es einige Gebäude, in denen Einheiten gekauft werden können, gibt. Mot bewacht Nekropolis 5. Wenn Ihr Euch stark genug fühlt, ihm entgegenzutreten, solltet Ihr die Stadt angreifen.



1: Nekropolis 1 4: Nekropolis 4
2: Nekropolis 2 5: Nekropolis 5
3: Nekropolis 3

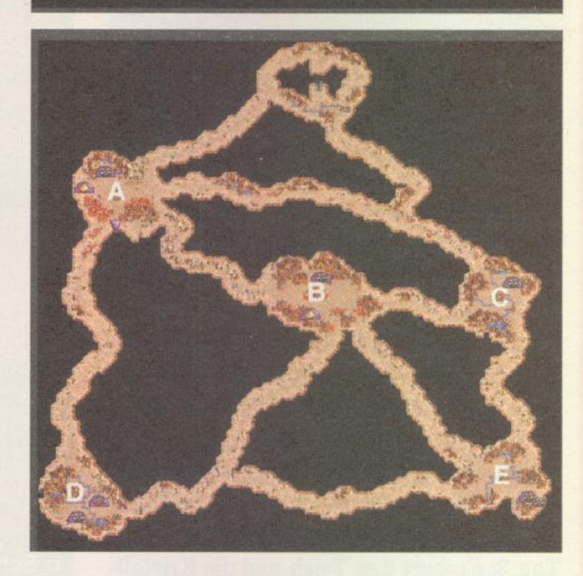


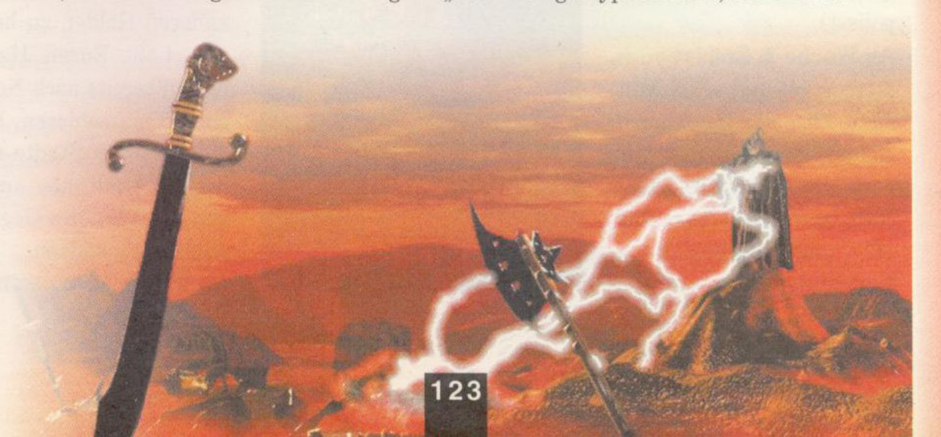
4. From Day to Night

Ziel: Gegner beseitigen
Kartengröße: Groß;
Schwierigkeitsgrad: Schwer
Boni: Zauberspruch – Stiefel, die Nekromantentalent verbessern – 3 Geisterdrachen

Nachdem Ihr in den ersten drei Missionen die Vorbereitungen für die große Schlacht getroffen habt, geht es jetzt endlich in die Offensive.
Woche 1: Erobert die Rohstoffquellen und baut vor allem in Nekropolis 2 Gebäude, in denen Einheiten produziert werden.
Woche 2: Stattet den Helden mit den Geisterdrachen mit allen verfügbaren Einheiten aus, stürmt die Garnison im Süden und schickt Euren Helden nach Westen in Richtung Schloß 1.
Woche 3: In dieser Woche müßt Ihr mit Eurem Haupthelden sowohl Schloß 1 als auch Schloß 2 einnehmen. Produziert in Euren Nekromantenstädten fleißig Einheiten und transportiert sie mit einem Helden zu Eurem Hauptrecken. Solltet Ihr noch Geld übrig haben, so finanziert damit den Ausbau von Schloß 2.
Woche 4: Laßt Euren Helden nun zu Schloß 3 marschieren. Errichtet dort und in Schloß 2 – sobald es Eure Finanzen zulassen – ein Himmelsportal und Übungsplätze. Mit den in den Totenstädten hergestellten Einheiten könnt Ihr Eure Armee verstärken, da Ihr ab dieser Woche die angreifenden gegnerischen Helden, die oftmals eine sehr mächtige Gefolgschaft mit sich führen, vertreiben müßt.
Ab Woche 5: Stellt nach und nach 3 große Streitmächte zusammen, laßt sie durch das Land ziehen und erobert die gegnerischen Städte bzw. vernichtet die feindlichen Helden. Es wird dem Feind oftmals gelingen, eine Eurer Städte zurückzuerobern. Bevor es dazu kommt, solltet Ihr dafür sorgen, daß alle in der Stadt verfügbaren Truppen eingekauft sind, so daß der Gegner nicht die Möglichkeit hat, seine Armee zu verstärken. Die Stadt selbst könnt Ihr Euch in einer der nächsten Runden zurückerobern. Erforscht später auch die Unterwelt – gegnerische Truppen gelangen oftmals völlig überraschend direkt neben einer Eurer Städte durch einen unterirdischen Gang ins Freie. Wenn Ihr die Unterwelt erkundet habt, ist es leichter, die gegnerischen Helden zu lokalisieren. Ihr habt diese Mission gewonnen, wenn alle lästigen roten Recken verschwunden sind und alle Städte Euch gehören – lang „lebe" König Gryphonheart, der Untote!

1: Nekropolis 1 4: Schloß 1 7: Schloß 4
2: Nekropolis 2 5: Schloß 2 8: Schloß 5
3: Nekropolis 3 6: Schloß 3







KAMPAGNE VI: SONG FOR THE FATHER

1. Safe Passage

Ziel: Nimbus muß mit seiner Medaille Highcastle erreichen
Kartengröße: Klein;
Schwierigkeitsgrad: Schwer
Boni: Stiefel der Geschwindigkeit – Basic Logistics – 2500 Goldstücke

In Kampagne V wart Ihr zu erfolgreich – König Gryphonheart ist zu mächtig geworden und außer Kontrolle geraten. Einige Untote wissen, wer den König ermordet hat und schicken einen Boten, der Catherine aufklären soll – doch vorher muß er ihren Sitz in Highcastle erreichen...

Woche 1, Tag 1: Kauft einen Bogenschützenturm, rekrutiert die Truppen, erobert das Sägewerk und marschiert in Richtung Steinbruch.

Tag 2: Nehmt den Steinbruch ein, besucht das Wachhaus und lauft zum Edelsteinteich, baut eine Stadthalle.

Tag 3: Erobert den Teich und die Kristallhöhle und besucht den Bogenschützenturm. In der Stadt entsteht die Schmiede.

Tag 4: Nehmt das Alchemistenlabor ein, sucht den Lernstein auf und errichtet Kasernen.

Tage 5 und 6: Lauft zur Hauptstadt zurück und errichtet den Greifenturm und Ställe. Ersteht die neuen Einheiten und marschiert nach Norden, zur Nekropolis 1.

Tag 7: Nehmt die Stadt ein und sucht Nekropolis 2 (nordwestlich von Nekropolis 1).

Ab Woche 2: Erobert auch diese Stadt und schlachtet die restlichen gegnerischen Helden. Ihr müßt nun nur noch die drei Zelte besuchen (gekennzeichnet mit „Z") und Nimbus nach Highcastle schicken.

1: Schloß
2: Nekropolis 1
3: Nekropolis 2
Z: Zelt (je nach Farbe)

2. United Front

Ziel: Gegner beseitigen
Kartengröße: Groß;
Schwierigkeitsgrad: Schwer
Boni: 35 Königsgreifen – 35 Eisengolems – 35 Großelven

Woche 1: Stellt im Eilverfahren in allen Städten kleine Armeen zusammen und verteilt sie an Eure Helden, die die Umgebung erforschen sollen. Durchbrecht am Ende der Woche einige der nördlich gelegenen Garnisonen.

1: Schloß 1 | 4: Nekropolis 1 | 7: Nekropolis 4
2: Turm | 5: Nekropolis 2 | 8: Nekropolis 5
3: Schutzwall | 6: Nekropolis 3 | 9: Schloß 2

Woche 2: Laßt den Helden mit den 35 Königsgreifen Nekropolis 2 stürmen und schickt ihn zur nördlich gelegenen Nekropolis 3. Versucht, Nekropolis 4 mit einem anderen Helden zu besetzen. Laßt Euren Haupthelden bereits nach Nekropolis 5 marschieren. Baut die eroberten Städte möglichst schnell aus, um sie vor Angriffen des Gegners schützen zu können.

Ab Woche 3: In den nächsten Wochen ist es Eure Aufgabe, die eroberten Städte zu halten und die restlichen Helden auszuschalten.

3. For King and Country

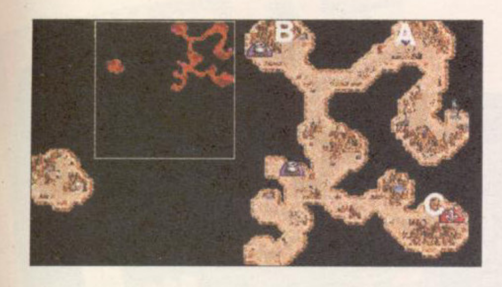
Ziel: Gegner beseitigen
Kartengröße: Mittel;
Schwierigkeitsgrad: Schwer
Boni: Helm, der alle Basiswerte um 6 erhöht – Alle Zaubersprüche der Erdmagie – Hut, der es ermöglicht, Zauber der 5. Stufe anzuwenden

Die letzte Schlacht findet nicht auf einer extragroßen Karte statt, sondern nur auf einer mittelgroßen, von der eine Hälfte bereits aus Mission V-1 bekannt ist. Zudem ist die Schlacht relativ leicht zu gewinnen.

Woche 1: Schließt die Armeen von Lord Haart und Catherine zusammen, baut im Schloß die Ställe und kauft Einheiten. Laßt nun Catherine alle Gebäude abklappern, in denen Einheiten des Schlosses rekrutiert werden können. Da Catherine nur sieben unterschiedliche Einheitentypen in ihrer Armee unterbringen kann, ist es ratsam, Lord Haart zu dieser Tour mitzunehmen (Er kann sieben weitere Einheitentypen in seine Armee aufnehmen). Rüstet Euren stärksten Helden (der mit den besten Grundwerten – Catherine kann ihm später den Helm, der die Attribute steigert, übergeben) mit einer kleinen Armee aus, mit der er sich bis zur südlichen Garnison durchschlagen kann. Baut auch in Eurem Schloß fleißig Gebäude, um spätestens in Woche 2 Champions und Engel erwerben zu können.


1: Schloß | 4: Nekropolis 1
2: Turm | 5: Nekropolis 2
3: Schutzwall





Woche 2: Sammelt wieder alle Schloßtruppen, die Ihr in der Stadt oder auf dem Land anwerben könnt. Laßt sie – falls noch nötig - im Schloß verbessern und übergebt sämtliche Schloßtruppen Eurem stärksten Helden (etwa am 5. Tag). Laßt diesen nun die Garnison stürmen und Nekropolis 1 erobern.

Ab Woche 3: Die Mission ist so gut wie geschafft. In den nächsten 2 bis 3 Wochen müßt Ihr lediglich Nekropolis 2 besetzen und den untoten Helden, die etwas verstört auf der Karte herumwuseln, schnelle Sterbehilfe gewähren...

Nach diesem schwachen Abschlußlevel werdet Ihr mit einem hervorragendem Video belohnt.

KAMPAGNE VII: SEEDS OF DISCONTENT

Um die geheime siebte Kampagne spielen zu können, müßt Ihr einfach den Spielstand laden, den Ihr – kurz bevor Ihr das Abschlußvideo gesehen habt – anlegen mußtet.

1. The Grail

Ziel: Den Gral finden
Kartengröße: Mittel;
Schwierigkeitsgrad: Normal;
Zeitlimit: 2 Monate
Boni: Stiefel der Geschwindigkeit – 5000 Goldstücke – 3 Pegasi

Dies ist der wahrscheinlich originellste und spannendste Level im Spiel.

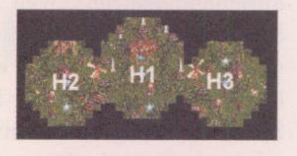
Woche 1: Laßt die Helden H2 und H3 die beiden Obelisken besuchen. H2 muß sich nach Süden durchkämpfen, bis er den Baum des Wissens erreicht. H1 besucht die Stadt und nimmt die dort stationierten Truppen auf. Laßt ihn nach Süden wandern. Am Tag 4 sollten H1 und H2 zusammentreffen. Schließt ihre Armeen zusammen und laßt H1 die Garnison im Nordwesten stürmen.



Woche 2: H2 sollte die Gebäude auf der Landkarte aufsuchen, in denen nach Wochenbeginn frische Einheiten warten und danach zu H1 zurückkehren, der inzwischen O3, das Fort (F) in der Mitte der Karte, wo er seine Einheiten verbessern läßt, den Einhornwald im Nordosten und schließlich den nahegelegenen Obelisken passiert hat.

Woche 3: Kauft im Schutzwall einen Helden, der die Rekrutierungsstätten auf der

W: Schutzwall
O1-O7: Obelisken
XX: Raum, in dem der Gral versteckt ist



Landkarte abklappert. Laßt währenddessen Euren Hauptthelden im östlichen Teil der Karte neue Einhörner und Pegasi anwerben, besucht O5 und sendet ihn zum nordwestlichen Gebiet des Landes, wo ein weiterer Obelisk und ein zweiter Einhornwald liegen.

Woche 4: Euch fehlen nur noch wenige, aber die entscheidenden Puzzleteile. Begebt Euch also zur Kartenmitte, schlachtet die Champions, die die Straße nach Süden bewachen, und schlagt Euch bis zum letzten Obelisken durch. Verbessert Eure Einheiten im Fort.

Woche 5: Nehmt Euch nun den bisher noch nicht erforschten nördlichen Teil der Karte vor. In dieser Gegend wimmelt es nur so von Gegnern, aber mit Eurer Armee solltet Ihr ihnen begegnen können. Schlagt Euch zu der Stelle durch, die auf Eurer Puzzlekarte mit „X“ gekennzeichnet ist (Anmerkung: Das „X“ muß nicht an der Stelle sein, wo es sich beim Screenshot befindet) und grabt dort nach dem heiligen Gral...

Hinweis: Wie die Missionsziele der letzten beiden Aufträge erreicht werden können, beschreibt der nachfolgende Lösungsweg. Da es jedoch nicht notwendig ist, die Gegner von der Karte zu vertreiben, wird folglich auch nicht geschildert, wie das zu schaffen ist.

2. The Road Home

Ziel: Bringt den Gral nach Welnin
Kartengröße: Mittel;
Schwierigkeitsgrad: Normal
Boni: Magiegilde L3 – 5000 Goldstücke – 3 Dendroid Soldiers



Woche 1: Lauft nach Osten – einer Mitteilung zufolge sollen dort wertvolle Verbündete (Dendroid Soldiers) zu finden sein. In der Tat entdeckt Ihr in der Nähe einige Euch freundlich gesinnte Kreaturen. Kehrt zum Ausgangspunkt zurück und marschiert nach Süden. Hier sind Euch die Schwertkämpfer wohlgesonnen.

Wochen 2 und 3: Zieht über das Schloß zur Stadt Welnin. Mit Euren Streitkräften müßtet Ihr die Stadt leicht erreichen. Bringt dort den Gral in die Stadthalle. Wenn Ihr Lust habt, könnt Ihr vorher noch die Gegner von der Karte vertreiben, was aber zum Erreichen des Missionszieles nicht erforderlich ist.

3. Independence

Ziel: Kapitol in Welnin errichten
Kartengröße: Mittel;
Schwierigkeitsgrad: Normal
Boni: 3 Dendroid Soldiers – 6 Dendroid Guards – 12 Holzeinheiten

Bei den meisten Spielen sind die letzten Missionen besonders knifflig, bei Heroes III werden sie immer leichter. Diese Mission ist in 8 Tagen zu gewinnen.

Woche 1: Baut Marktplatz, Stadthalle, Magiegilde, Schmiede, Großstadthalle, Zitadelle und Schloß. Benötigtes Holz könnt Ihr auf dem Marktplatz gegen Geld oder andere Rohstoffe eintauschen.

Woche 2: Errichtet das Kapitol.

Michael Berg

Vom flotten Motherboard bis zum heftigen RAID-System

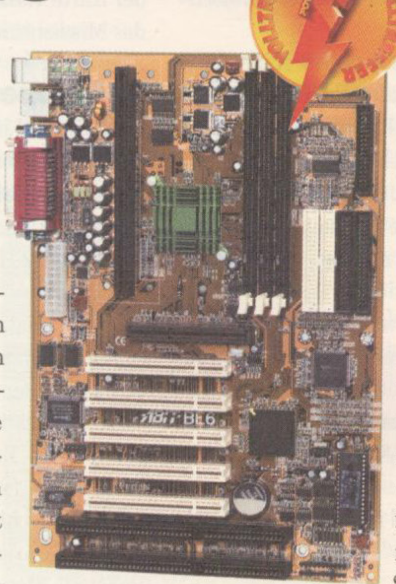
Beste Ballerbasis

Ohne vernünftiges Chassis nutzt der beste Motor nichts. Diese banale Rennsport-Weisheit läßt sich auch auf den PC-Bau übertragen: Zur richtigen Ballerorgie verhilft erst ein gutes Motherboard.

Nur Zeitgenossen, die auch ein wenig von den PC-Innereien verstehen, sollten auf die Idee kommen, sich ihre Systeme selber zu schnitzen. Wozu sich also mit Motherboards, Dual-Systemen oder gar der RAID-Technik auseinandersetzen? Weil es selbst dem Supermarkt-Komplettsystem-Käufer nicht schaden kann, zu wissen, welche Basis am besten im nächsten Super-Duper-Highend-Spiele-Überflieger stecken sollte. Und das Wissen um die besten Vertreter der beschleunigenden Zunft hilft auch, die Preisunterschiede bei den verschiedenen „Sonderangeboten" nachvollziehen zu können.
Allen selbstbauenden Highspeed-Fans geben wir mit unserer ungewöhnlichen Basis-Parade außerdem einen aktuellen Einblick, mit welchen Lösungen am meisten Spieledampf zu erzeugen ist und wo heute das beste Preis-Leistungsverhältnis zu finden ist. Und schließlich zeigen wir anhand von RAID-Controller und Motherboard mit RAID-Port, daß auch Spieler einen Vorteil von dieser ursprünglichen Server-Technologie haben.

Abit BE6

Das Abit BE6 beherrscht wie Microstar die Möglichkeit, alle CPU-Bus-Geschwindigkeiten über das BIOS-Menü einzustellen. Busfrequenzen von 66 MHz bis 153 MHz und Taktvervielfacher von 2 bis 8 lassen bei den „Overclocker"-Fans Freude aufkommen. Auch hier kann die CPU-Spannung in engen Grenzen reguliert werden, um auch noch das letzte Quentchen Leistung herauszuholen. Im Gegensatz zum Microstar dürfen beim Abit noch das AGP/CPU-Taktverhältnis und die Geschwindigkeit des L2-Cache definiert werden. Dank des integrierten Highpoint-Chipsatzes bietet das Board wie seine Dualprozessor-Kollegen zwei zusätzliche ATA/66 IDE-Kanäle an. So können nicht nur bis zu acht konventionelle IDE-Geräte angeschlossen, sondern neueste Technologie wie die IBM DJNA-Harddisk eingesetzt werden. Ein passendes ATA/66-Kabel wird sogar mitgeliefert. Es besitzt zwar nur einen 40poligen Stecker (IDE- Interface), besteht innen aber aus 80 Adern – zur Unterdrückung von Störsignalen.



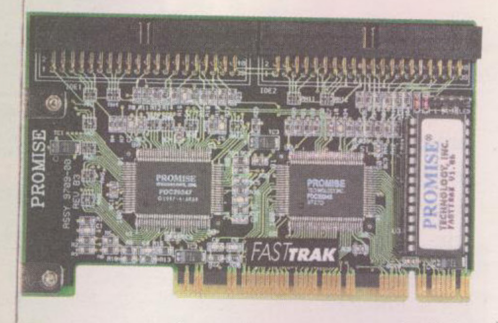
Beim BE6 haben wir eigentlich nur einen zweiten Temperaturfühler vermißt, um damit eine wichtige Steckkarte vor dem Hitzetod bewahren zu können. Abgesehen davon stellt dieses Abit BE6 momentan die Performance-Spitze unter den Single-Prozessor-Boards dar.

PP-WERTUNG **87%**

Name:	BE6
Typ:	Single Prozessor Motherboard
Hersteller:	Abit
Chipsatz:	Intel BX
Prozessorsockel:	Slot 1
Bus:	AGP, 5 PCI, 2 ISA
Preis:	249 DM
Plus:	2 zusätzliche ATA/66-IDE-Ports + Kabel
Minus:	kein zweiter Temperaturfühler

Fasttrak

Der Fasttrak unterstützt als IDE-Raid-Controller die Raid-Level 0, 1 und 1+0. Er ist als PCI-Karte ausgeführt und besitzt zwei IDE-Ports. Als Level1-Controller spiegelt er zwei IDE Platten. Zusätzlich kann noch ein drittes Laufwerk angeschlossen werden, das automatisch in Betrieb genommen wird, wenn eines der Hauptlaufwerke ausfallen sollte.
Im Raid0-Modus faßt der Fasttrak zwei Platten zu einer logischen Einheit zusammen. Dies geschieht transparent für das Betriebssystem (=Stripe Set). Die Festplattenzugriffe werden dann auf beide Platten gleichmäßig verteilt, was die Performance deutlich erhöht. Für diesen Parallelzugriff sollten zwei Laufwerke gleichen Typs zum Einsatz kommen. Beim Modus Raid 1+0 handelt es sich um ein gespiegeltes Stripe Set, weshalb also vier Festplatten gebraucht werden. Als zusätzlicher Modus läßt sich „Span" einschalten: vier beliebige Platten werden zu einem großen Laufwerk vereint. Wer Span und Stripe Set einsetzt, muß den Defekt einer HD fürchten, denn schon eine kaputte Platte reicht, um das gesamte Array zu zerstören.



Der Fasttrak-Controller ist ungewöhnlich flexibel. Er wurde von unserem Testsystem als SCSI-Controller erkannt, lief aber problemlos neben einem richtigen SCSI-Controller. Auch den IDE-Controllern kommt der nicht ins Gehege. Wer will, kann sogar zwei Fasttrack-Boards einbauen. Das Booten von seinen Platten bereitet keine Probleme – außer bei einem vorhandenen Onboard-SCSI. Jener Controller, der die niedrigste BIOS-Adresse für sich in Anspruch nimmt, stellt das Bootdevice. Hier würde man normalerweise den PCI-Slot durchtauschen, was bei On-Board-Controllern nicht geht.
Im Praxistest überraschte uns der Fasttrack mit unerwarteten Schwächen. Erstaunlicherweise konnte im RAID0-Betrieb nur eine leichte Performancesteigerung gemessen werden: 10 bis 20 Prozent mehr Datendurchsatz liegen weit hinter dem Niveau von Onboard-Controllern. Im RAID1-Betrieb setzte der Fasttrak etwa einmal pro Woche mit der „Out of Sync"-Fehlermeldung aus, was sich über sein BIOS beheben ließ. Das Ziel von RAID1 lautet aber üblicherweise, einen unterbrechungsfreien Non-Stop-Betrieb zu gewährleisten.
Fazit: Würde dieser Controller besser funktionieren, wäre er ein ideales Gerät zur Erhöhung der Festplattenleistung oder zum Aufbau billiger, kleiner RAID-Server.

PP-WERTUNG

59%

Name:	**Fasttrak**
Typ:	IDE RAID Controller
Hersteller:	Promise
Chipsatz:	Fasttrack
Bus:	PCI
Preis:	200 DM
Plus:	einfache Konfiguration
Minus:	keine Linux-Treiber, schwache Leistung, Aussetzer

Promise FT440BX

Auf dem Slot-1-Mainboard von Promise findet sich ein BX-Chipsatz von Intel. Eine AGP-, vier PCI- und drei ISA-Steckkarten passen in die Slots. Zwei serielle Schnittstellen, drei IDE-, zwei USB- und ein paralleler Port nehmen Kontakt zur Außenwelt auf. Vier DIMM-Sockel beherbergen den Hauptspeicher.
Auffälliges Merkmal des Promise-Boards: Ein integrierter Fasttrack IDE-RAID-Port, über den zwei zusätzliche Festplatten ansprechbar sind. Im Unterschied zu den normalen IDE Ports laufen die **R**edundant **A**rray of **I**ndependent **D**isks im Verbund. Beim RAID-Level 1 wird der Inhalt der Platten gespiegelt – die Daten sind also redundant vorhanden und bleiben erhalten, falls eine der Platten abraucht. Der RAID-Level 0 steht für „Stripe Sets" – beide Platten werden zu einem großen Laufwerk zusammengeschaltet. Der Controller verteilt dann die Schreib- und Leseanforderungen gleichmäßig auf beide Platten. Vorteil ist ein höherer Datendurchsatz (ideal für Spieler), was auf Kosten der Sicherheit geht: Bei einer defekten Platte ist das gesamte Array beschädigt.
Wer dieses RAID-System nutzen möchte, sollte idealerweise Festplatten vom gleichen Typ einsetzen. In unserem Test mit zwei 13,5 GByte IBM DJNA (7200 U/min.) und zwei 14,4 GByte IBM DTTA verdoppelte sich jeweils der Datendurchsatz. Im Praxistest bedeutet dies, daß sich die Ladezeit eines Spiels (Beispiel Falcon 4 mit 70 Sekunden) im RAID-System mehr als halbiert (30 Sekunden). Auch innerhalb der Spiele macht sich die höhere Festplattenleistung bemerkbar. Feine Ruckler beim Nachladen von Texturen verschwinden fast ganz. Leider eignet sich das Promise-Board nicht zum Übertakten, da der Prozessor zwar komfortabel im Setup eingestellt werden kann, aber eben nur auf 100 oder 66 MHz Front Side Bus-Takt.
Fazit: Der, der mehr Speed aus seinen Platten herauskitzeln will, aber nicht zum Übertakten neigt, findet hier die richtige „Versprechung". Und für den, der mit RAID Level 1 ganz auf Sicherheit setzen will, findet momentan kaum eine günstigere und bessere Lösung.

PP-WERTUNG

82%

Name:	**FT 440 BX**
Typ:	Single Prozessor Motherboard
Hersteller:	Promise
Chipsatz:	Intel BX, Fasttrack
Prozessorsockel:	Slot 1
Bus:	AGP, 4 PCI, 3 ISA
Preis:	300 DM
Plus:	Raid Controller
Minus:	kein Linux-Treiber, zum Übertakten nicht geeignet



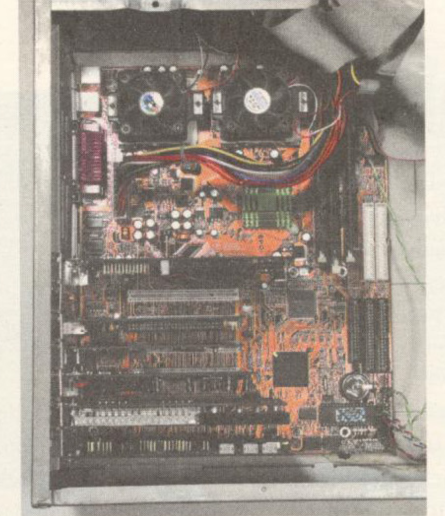



Abit BP6

Wer beim PC vor allem auf Performance Wert legt und nicht so sehr auf ein paar hundert Mark hin oder her, könnte auf die Idee kommen, sich ein Dual-Prozessorsystem zu leisten. Die Basis für so ein technisches Highlight bildet zum Beispiel das Motherboard Abit BP6. Es verfügt über zwei Celeron Steckplätze (Sockel 370). Damit widerlegt Hersteller Abit Prozessoren-König Intel, welcher stets behauptete, seine „billigen“ Celerons seien nicht multiprozessorfähig (MP).

Für knapp 400 Mark bietet das BP6 auch gleich einiges an Ausstattung. Neben den zwei standardmäßigen IDE-Ports sind zusätzlich zwei ATA/66 IDE-Ports untergebracht. Insgesamt lassen sich also acht IDE-Geräte anschließen. Die weiteren Schnittstellen bestehen aus 1xAGP, 5xPCI, 2xISA, 2x seriell, 1x parallel und 2x USB. Sehr gefallen haben uns die Möglichkeiten der Takteinstellung. Es lassen sich über 20 Frequenzen wählen, streckenweise sogar in 1-MHz-Schritten – ein Fest für Übertaktungsfreunde! Den stabilsten Eindruck machte uns die Einstellung von moderaten 75 MHz beim Front-Side-Bus (FSB) und einem Multiplikator von 6,5. Auf diese Art holten wir aus unseren 400 MHz-Celerons ganz locker und ohne Schwierigkeiten 450 MHz heraus.

Leider sind die Windows-Versionen bis einschließlich 98 nicht multiprozessorfähig. Deshalb muß der Peformance-Fetischist zwangsläufig noch zu Windows NT oder Linux greifen. Da aber die aktuellen PC-Spiele meistens nur unter den „normalen“ Windows-Versionen laufen, haben wir uns als Notlösung für Windows NT 4 mit SP5 entschieden. Windows 2000 läuft im derzeitigen Betastadium nicht im MP-Betrieb, was aber laut Microsoft für die Zukunft vorgesehen sei. Die NT4-Lösung beschränkt uns bei Action- und 3D-Spielen auf den Open GL-Support, da sonst 3D-Karten nicht angesprochen werden. Ein klarer KO-Grund für die Matrox G400. Die Gretchenfrage lautet natürlich: Was bringt die Dual-Lösung dem Spieler? Desent 3 zum Beispiel nutzt die Vorteile einer MP-Umgebung nicht. Hier beobachteten wir sogar eine Verminderung der Framerate von 53 auf 48 Frames/s bei Aktivierung des zweiten Prozessors (verursacht durch den Overhead einer MP-Verwaltung). Bei Quake sieht es da viel besser aus: Ruckelfreiheit und rund 30 Prozent Leistungszuwachs waren die sichtbaren MP-Vorteile. Traumhaft ist das nicht gerade, aber immerhin ein Anfang. Überraschend profitierte Total Annihilation (TA) von Cavedog vom Umbau: Bei großen Massenschlachten im Netzwerk mit rund 1000 Einheiten ruckelt das Geschehen deutlich weniger als mit dem besten Soloprozessor. Cavedog hat einfach bessere Programmierer...



Fazit: Ein Dualprozessorboard lohnt sich für die meisten Spieler momentan nicht. Unter NT oder Linux sind viel zu wenig aktuelle Spiele lauffähig, die 3D-Beschleunigung nur per Open GL schränkt weiter ein. Und die gemessenen Leistungsgewinne sind obendrein zu gering. Wer das gleiche Geld in ein Monoprozessor-System investiert, erfährt mehr Leistungszuwachs – gerade beim Einsatz von RAID-Technologie mit den modernsten Festplatten und bei den teuersten Beschleunigerkarten. Die Situation kann sich mit Windows 2000 ändern...

PP-WERTUNG

71%

Name: BP6
Typ: Dual Prozessor Motherboard
Hersteller: Abit
Chipsatz: Intel BX
Prozessorsockel: Sockel 370 / Celeron
Bus: AGP, 5 PCI, 2 ISA
Preis: 780 DM
Plus: Dualprozessor, 2 zusätzliche ATA/66 IDE Ports
Minus: wenig multiprozessortaugliche Software, kaum Leistungsgewinn für PC-Spiele

Microstar MS-6163

Das MS-6163 gehört zu den leistungsfähigsten Motherboards am Markt. Es verfügt über fünf PCI-, einen AGP- und zwei ISA-Slots. Zwei U-DMA/66- und ein Floppy-Controller bedienen die Laufwerke. Als Schnittsstellen finden sich auf dem Board 1xparallel, 2xseriell und 2xUSB. Unser Test ergab, daß sich dieses Microstar-Exemplar ideal für experimentierfreudige Übertakter eignet, da der Prozessortakt per BIOS bequem eingestellt werden kann. Von 66 bis 153 MHz sind 15 Taktstufen vertreten. Manche Taktraten sind doppelt vorhanden, da sie mit unterschiedlichen PCI-Busraten gekoppelt werden. Wichtig, um periphere Karten wie den SCSI-Controller nicht zu gefährden. Um eine übertaktete CPU weiter zu optimieren, kann auch die CPU-Spannung in engen Grenzen verändert werden. Dazu paßt, daß zwei externe Temperaturfühler vom Mainboard überwacht werden. Einer sitzt fest unter dem Prozessor, um die CPU-Temperatur im Auge zu behalten. Der zweite Fühler kann auf dem Kühlkörper der Grafikkarte positioniert werden. Bei der Erazor III (65° Celsius) durchaus angebracht...

PP-WERTUNG

85%

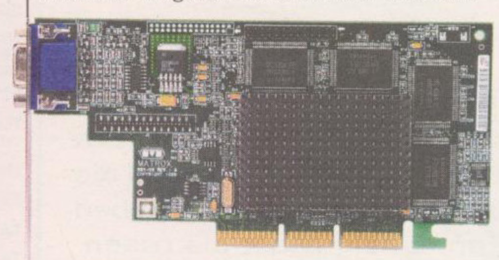
Name: MS-6163
Typ: Single Prozessor Motherboard
Hersteller: Microstar
Chipsatz: Intel BX, Fasttrack
Prozessorsockel: Slot 1
Bus: AGP, 5 PCI, 2 ISA
Preis: 250 DM
Plus: sehr schnell, gut zum Übertakten geeignet
Minus: –





Matrox G-400

Matrox entwickelt seit jeher seine eigenen Grafikprozessoren. Das jüngste Glanzstück hört auf den Namen G-400. Dieser 3D-Render-Prozessor verspricht, bis zu fünf Millionen Dreiecke/s zu berechnen. Seine maximale grafische Auflösung erreicht 2048 x 1536 Punkte bei 32 Bit Farbtiefe! Im Vergleich zum TNT-2-Chip von nVidia besitzt der G-400 also eine vielversprechende Papierform. Zumal er noch das „Enviromental Map Bump Mapping“ beherrscht, das zur wesentlichen optischen Verbesserung von Oberflächenstrukturen beiträgt. Matrox veröffentlichte auch bereits eine ganze Reihe von Spieletiteln, die darauf zurückgreifen werden. Möglich wird die Leistungsvielfalt des G-400 durch einen 256 Bit breiten Dualbus. Damit erreichte die Karte die höchsten Testwerte, die wir bislang in unserem Labor messen konnten. Beim Incoming-Demo (64 fps) überholte sie klar die Viper 770 Ultra (52 fps). Falcon 4 fliegt bei 1600 x 1200 Punkten



Auflösung mit der Matrox absolut ruckelfrei – selbst beim Flug durch den Rauch getroffener Feinde...

Damit wäre die G-400 eigentlich die beste Beschleunigerkarte. Doch unser neuer Descent-3-Test (Secret2-Demo) zeigt ein anderes Bild: In der 1024er-Auflösung erreicht die G-400 zwar beachtliche 35 fps, die Viper 770U toppt sie aber mit 50 fps. Bei der 1600er-Auflösung liegt die Leistung der Karten wieder gleichauf: 23 (G400) zu 24 fps (V770). Dreht man an allen ver-fügbaren Schräubchen der V770U und übertaktet den Bus (112 MHZ FSB), erreicht das getunte TNT-2-Board im Durchschnitt 55 fps. Da kann die G-400 nicht mithalten, denn sie verträgt nur 103 MHz FSB-Takt – bei mehr streikt unser Test-PC. Sind diese Leistungslücken der Matrox noch locker verschmerzbar, macht sich die schlechte Open GL-Unterstützung wesentlich stärker bemerkbar. Actionspieler müssen leider auf die langsamere DirektX-Schnittstelle von Windows zurückgreifen.

Fazit: In Teilbereichen zieht die G-400 der Konkurrenz auf und davon. Vor allem High-End-Grafik mit höchsten Auflösungen und grandioser Farbtiefe sind das Metier dieser Matrox-Karte. Wer dagegen gerne gewisse Actionklassiker laufen läßt, wird den Open GL-Support schmerzlich vermissen. Für Spezialisten empfiehlt sich nach wie vor TNT 2.

TESTWERTE*

Grafik-Benchmark (16 Bit)	851
3D-Benchmark (32 Bit)	625
Incoming Demo (16 Bit)	64 Frames/s
Incoming Demo (32 Bit)	49 Frames/s
Descent 3 Demo (1024 Punkte)	35 Frames/s
Descent 3 Demo (1600 Punkte)	23 Frames/s
Support durch 3D Spiele	befriedigend

*(bei 85 Hz und 1024x768 Pixel)

PP-WERTUNG

90%

Name:	**G-400**
Typ:	2D/3D Grafikkarte
Hersteller:	Matrox
Grafikchip:	G-400
Grafikspeicher:	32 MByte SDRAM
RAMDAC:	300 MHz
Montage:	einfach
Bus:	AGP 4x / 2x
Treiber:	Win 95 / 98 / NT
Preis:	380 DM
Plus:	Hervorragende 2D- und 3D-Performance, 32 MByte Bildspeicher
Minus:	keine Linux-Treiber, schlechter Open GL Support, höchste Auflösung (2048*1536) nur bei 70Hz

Arowana FPSW-02

Beim FPSW-02 handelt es sich um ein Satellitensystem mit Subwoofer. Die Bedienelemente sind leider auf dem Subwoofer untergebracht, dessen Gehäuse sich im Test als stabil und resonanzarm bestätigte. Optisches Highlight des Systems: die Satellitensysteme sind nur 26 Millimeter dick. Möglich wird dies dank einer von NXT entwickelten neuartigen Flat Panel Technik: Dabei wird eine rechteckige, flache

Flach dank hauchdünner Membran-Technik

und sehr steife Membran (nur 1 mm dick) aufgespannt und in ihrem Zentrum ein Schallerzeuger schwebend aufgehängt und mit der Membran verklebt. Um unerwünschte Resonanzen zu unterdrücken, wurden zwischen Membran und Gehäuse moosgummiartige Puffer geklebt.

Der FPSW-02 reproduziert einen äußerst flach klingenden Sound. Zwar sind einzelne Geräusche gut herauszuhören, aber alles klingt sehr rauh, angestrengt und flach. Impulsartige Anschläge – wie etwa beim Bösendorfer Imperialflügel – bringen das System schon bei niedriger Lautstärke an seine Grenzen. Als Soundsystem für Spiele taugt das FPSW-02 nur bedingt. Durch die schwache Baßwiedergabe, den gemäßigten, keine Tiefenwirkung vermittelnden Sound wird vieles von der akustischen Illusion genommen. Positiv ist aber die gute Auflösung der einzelner Geräusche im Mittentonbereich. Davon profitieren Ego-Shooter.



PP-WERTUNG

79%

Name:	**FPSW-02**
Typ:	Satelliten + Subwoofer
Hersteller:	Arowana
Gehäuse:	Plastik
Leistung:	24 Watt, erreicht gerade Zimmerlautstärke
Sonstiges:	Flat Panel-Satelliten
Montage:	einfach
Preis:	169 DM
Plus:	die flachen Satelliten sind chick und platzsparend
Minus:	ungünstige Bedienung, rauher, klirrender Klang



Indiana Jones and the Infernal Machine

Diesmal geht es gegen die Sowjets: 1947 will der Kreml in den Ruinen des Turms zu Babel die ultimative Waffe finden – nur unser Chris in der Rolle des Indy kann in diesem Actionadventure der Superlative die Welt noch retten!



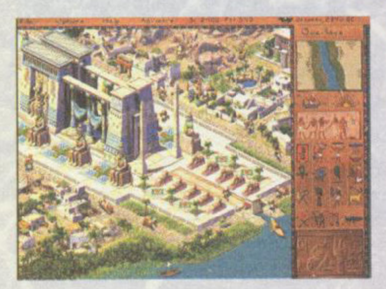
Freespace 2

Anno 2367 ist der Weltraum erneut voller böser Feinde, und die Menschen müssen ums Überleben kämpfen. Einzig Maik als rasender Raumpilot kann die Polygonflotten der Gegner noch stoppen!



The Revenant

In Eidos' neuem Rollenspiel kämpft ein wiedergeborener Held gegen die Fesseln eines skrupellosen Magiers: Gelingt es Joe als Rückkehrer aus dem Reich der Toten, die Frau zu befreien, die er liebt?



Pharaoh

Lasset uns Städte bauen an den Ufern des Nils. Tempel und Pyramiden sind die Marksteine auf dem Weg zur Thronbesteigung. Allein Fritz, der Wüstensohn, kann Gottkönig werden!



The Nomad Soul

Ein umwerfendes Adventure in 3D! Superhelden mit beeindruckender Mimik! Und eine spannende Story mit Blade-Runner-Atmosphäre! Und in der Hauptrolle Chris als Geist .

Im übrigen warten wir auf:

„Daikatana", „Ultima IX", „Armored Fist 3", „Deus Ex", „Opposing Forces", „Flight Unlimited III", „Wheel of Time", „Flight Simulator 2000","Nocturne", „Diablo 2"...



erscheint am **15. November**

Die Redaktion behält sich vor, Themen aus Aktualitätsgründen zu ändern.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Ralf Müller (rm) verantw.

Chefin vom Dienst: Dorothea Ziebarth (dz)

Redaktion: Joe Nettelbeck (jn), Christian Peller (cis), Maik Wöhler (mw)

CD-Redaktion: Thomas Ziebarth (tz)

Ständige Mitarbeiter: Fritz Effenberger (fe), Thomas Ziebarth (tz)

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs und/oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

CompuServe (CIS): Michael Vondung

Telefonische Hardware-Hotline: (0190) 88 24 19 11 (3,63/DM/min.) Täglich von 8.00 Uhr bis 24.00 Uhr

Tips & Tricks-Hotline: (0190) 873 268 13 (3,63 DM/min.)

Täglich von 11.00 bis 24.00 Uhr

So erreichen Sie die Redaktion:

Tel.: 089/45068451, Telefax: 089/45068489

Layout & DTP: Martina Siebert, Cornelia Pflanzer

Titellayout: Martina Siebert

Fotografie: Josef Bleier

Anzeigenverkaufsleiter: Christoph Knittel (089/45068441)

Markenartikel: Christian Buck (08121/95-1106)

Anzeigenverwaltung und Disposition: Tina Weigl (089/45068448)

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 11 vom 1. Januar 1999

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:

Tel.: 089/45068441, Fax: 089/45068450

Vertriebsleitung: Gabi Rupp (089/45068446)

Bestell- und Abonnement-Service:

Power Play Aboservice: Ickstattstr. 9, 80469 München, Tel.: (089)20959 138, Fax: (089)20028 122

Preise: Power Play: Einzelheft 6,50 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 66,- Mark (33,75 Euro); Ausland: 90,- Mark 46,02 Euro); A: 552,- ÖS; CH: 67,20 sfr (Luftpost auf Anfrage)

Alle Abonnementpreise inkl. MwSt. und Versandkosten

Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/31906-0

Erscheinungsweise: monatlich

PZD Kennziffer B 10542E

Herstellung: Brigitte Feigl (089/45068447)

Technik: Journalsatz GmbH

Gruber Str. 46b, 85586 Poing

Druck: Mohndruck Graphische Betriebe GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den vom Future Verlag GmbH herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernehmen wir keine Haftung.

Haftung: Für den Fall, daß in POWER PLAY unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlags oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können zu Werbezwecken als Sonderdrucke hergestellt werden.

Anfragen an Brigitte Feigl Tel.: 08121/95-1447, Fax: 08121/95-1685

Geschäftsführung: Stefan Moosleitner

Anschrift des Verlages: Future Verlag GmbH Rosenheimerstr. 145H, 81671 München Telefon 089/4506840 Fax 089/45068433

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.



SEVEN KINGDOMS II

The Fryhtan Wars





Gründen Sie ein Königreich und erforschen Sie in den Türmen des Wissens geheimnisvolle Technologien und militärische Strategien.

Beherrsche

Befehligen Sie 12 menschliche Nationen verschiedenster Kultur oder übernehmen Sie die Herrschaft über 15 Arten von Fryhtanern.

Zerstöre

Endloser Spielspaß durch einen revolutionären, zufallsgesteuerten Feldzuggenerator.
Nutzen Sie hochentwickelte Handels- und Diplomatieoptionen sowie Spionage und Gegenspionage.

Weitere Highlights:

16-bit Farbmodus und eine Auflösung bis zu 1024 x 768.
Erweiterte Rollenspielelemente, wie magische Artefakte und Helden.
Individuelle Optionen für Einzelspieler- und Mehrspielerrunden mit bis zu 8 Teilnehmern.





Ubi Soft


DRIVER™
Jetzt auch für PC!
Features:
• Beeindruckende Grafik durch Unterstützung von 3D-Beschleunigerkarten
• Komplett in Deutsch
• Perfektes Handling durch Rückspiegel und Tempomat
• Untersützung von Lenkrädern und Force-Feedback
• 3D-Engine mit völliger Bewegungsfreiheit
• Missions-basiertes Gameplay
• Vier Städte & Bonus-Karte
• Über 44 unterschiedliche Missionen
• Replay-Modus mit eigener Regie-Möglichkeit und Speicherung
• Simulation von kompletten Städten
• Freeride / Driving-Games "für das schnelle Spiel zwischendurch!"
Platz 1 der Playstation-Charts*
*[seit 3 Monaten lt. Media-Control]
PC CD
PlayStation
REFLECTIONS
GT Interactive
www.gtinteractive.de
DRIVER™ © 1998 GT Interactive Software (Europe) Limited. All rights reserved.
Developed and created by reflections, a GT Interactive development studio. Reflections and the Reflections logo are trademarks of the Reflections Development Studio.
are the property of their respective owners.